X-COM 3 • X-WING vs TIE FIGHTER • ECSTATICA 2 • OUTLAWS • BATTLES OF ALEXANDER • MOTO RACER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 87 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

200 ΣΕΛΙΔΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ & ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΤΟ ΠΡΩΤΟ STREET TEST ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

X-TREME ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΜΕ ΤΑ

X-COM 3

X-WING vs TIE FIGHTER





ECSTATICA 2



OUTLAWS



MOTO RACER



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
BATTLES OF ALEXANDER

BASKET GAMES: ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ ΘΕΑ!


ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
CD-ROM - SOFTWARE - ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ
SB300
SCREENBEAT SUPER WOOFER SYSTEM
Active Sound System
100 Watts Peak Power
Dynamic Bass Super Woofer
Variable Bass Control
Swivel Mid/Hi Frequency Speakers
Power Supply Included
2 Speaker System
Headphone+Microphone Sockets
Heavy Duty Moulded Housing
Logic 3
SB310
SCREENBEAT MIDI SUPER WOOFER SYSTEM
Active Sound System
100 Watts Peak Power
Dynamic Bass Super Woofer
Variable Bass Control
Power Supply Included
3 Speaker System
GAME BUSTER No1: ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ
ΟΜΗΡΟΥ 41-43 (ΕΜΠ. ΚΕΝΤΡΟ ''ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ'')
ΤΗΛ. 9310 576
GAME BUSTER No2: ΚΕΝΤΡΟ
ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 24-26
ΤΗΛ. 5242 709
ΑΠΟΣΤΕΛΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΜΕ COURIER ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΣΑΣ
GAMEBUSTER
MULTIMEDIA CENTER


SIMULATION
iF22
The F22 Raptor Simulator
ΔΩΡΟ Επιχειρησιακός Χάρτης Πλοήγησης
ONC F-2
Με εγχειρίδιο χρήσης 160 σελίδων στα Ελληνικά!
Επιλογές Πολλαπλών Παικτών
Υποστηρίζει Modem & Δίκτυο
iM1A2 ABRAMS
The Great BATTLES of ALEXANDER
CHALLENGE THE MILITARY GENIUS OF HISTORY'S GREATEST COMMANDER AND RECREATE HISTORY PIECE BY PIECE
Σε όλα τα καλά καταστήματα computer & software
Οι πιο ρεαλιστικοί προσωμοιωτές μάχης & πολεμικής στρατηγικής, με αναλυτικά βιβλία οδηγιών στα Ελληνικά, αποκλειστικά από την
INTERACTIVE MAGIC
και την
Αποκλειστική Διάθεση
CD media AE
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr
Διάθεση Β. Ελλάδος: ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε. Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63

στην Αγ. Παρασκευή

Futureland

ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

CD ROM - ΒΙΒΛΙΑ - ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΕΧΟΥΜΕ ΟΠΟΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΘΕΛΕΤΕ

ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ

VISA

ΑΓ. ΙΩΑΝΝΟΥ 18-20
153 42 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
ΤΗΛ.: 6015.535, FAX - ΤΗΛ.: 6004.221
E-Mail: futland @ mail. acropolis. gr

ΑΧΤΥΠΗΤΕΣ ΤΙΜΕΣ !!!

Όσο διαρκεί το στόκ ! Τηλεφωνείστε τώρα.

STRIKE COMMANDER	1500	CYBERMAGE	1500
ASSAULT RIGS	1500	DEFCON 5	1500
HERETIC	2900	BEDLAM	2900
MONKEY ISLAND 1&2	3900	SAM & MAX	3900
MAGIC CARPET 2	3900	SYNDICATE WARS	3900
GENE MACHINE	3900	AMOK	3900
TIME COMMANDO	4900	NHL 96	4900
FADE TO BLACK	4900	FIFA 96	4900
NBA 96	4900	FLASHBACK	4900
SHELLSHOCK	5500	SCORCHER	5500

UNDER A KILLING MOON	5500
BATMAN FOREVER	5500
MORTAL KOMBAT III	5500



APOCALYPSE X-COM 3

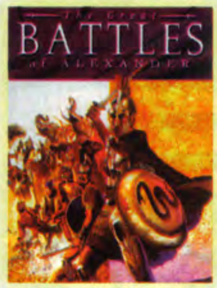

COMANCHE 3



X-WING vs TIE FIGHTER



ADIDAS POWER SOCCER



BATTLES OF ALEXANDER



MOTO RACER



LITTLE BIG ADVENTURE 2



CONQUEST EARTH



OUTLAWS

κάισσα

Τώρα στη Futureland

- RPG Games
- Card Games
- Παιχνίδια

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥΛΑΝΕ ΠΟΛΛΟΙ ΦΙΛΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΚΑΙ SERVICE ΟΜΩΣ ΜΟΝΟ ΣΤΗ Futureland

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ, ΣΤΕΙΛΤΕ FAX, E-MAIL, Η ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ:.. ΠΟΛΗ:..........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.......................................Τ.Κ...........ΤΗΛ.:..........

ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ	ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ
1.	....	3.	....

EDITORIAL

Τι να σας πω, βρε παιδιά, βαριά η καλογερική. Διακόσιες ολόκληρες σελίδες το κυρίως τεύχος, συν πόσες σελίδες το ενθετάκι με τη λύση του Atlantis, δεν είναι και μικρό πράγμα. Και να φανταστείτε ότι γυρίσαμε από διακοπές το τελευταίο δεκαήμερο του Αυγούστου. Δεν τα καταφέραμε και άσχημα, έτσι;

Για όσους πιστεύουν ότι "ουκ εν τω πολλώ το ευ", αναφέρω ότι το τεύχος αυτό είναι εμπλουτισμένο με νέες στήλες, τις οποίες πιστεύω πως θα βρείτε ενδιαφέρουσες, καθώς και με την "αφρόκρεμα" των παιχνιδιών της νέας σαιζόν.

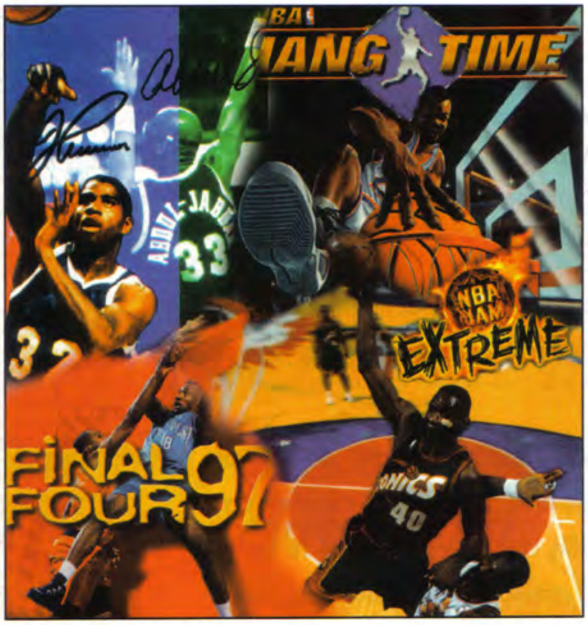
Θα ξεκινήσω την παρουσίαση με μια πρωτοποριακή προσπάθεια του "PC Master" όσον αφορά στα τεστ υπολογιστών. Η προσπάθεια αυτή ονομάστηκε "Street Test" και είναι ό,τι υποδηλώνει το όνομά της! Αντί να περιμένουμε, δηλαδή, από τις εταιρίες και τα καταστήματα να ετοιμάσουν τα μηχανήματα και να μας τα στείλουν για παρουσίαση, κατεβαίνουν οι συντάκτες του περιοδικού στην αγορά, εντελώς απροειδοποίητα, και πραγματοποιούν το τεστ επιτόπου. Ετσι, οι μετρήσεις και οι εντυπώσεις από τα μηχανήματα του τεστ είναι όσο το δυνατόν πιο κοντά σε αυτό που πιθανόν εσείς θα πάρετε για το σπίτι σας.

Για τους παιχνιδόβιους έχουμε ετοιμάσει μία άλλη στήλη, αυτή των "Previews". Μέσα από αυτήν οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να μάθουν περισσότερες πληροφορίες για τα αναμενόμενα παιχνίδια, προτού ακόμα αυτά κυκλοφορήσουν στην αγορά. Οσον αφορά στις παρουσιάσεις παιχνιδιών, τι να πω πια... Τις βλέπετε και μόνοι σας. Ονόματα "βαρβάτα", με παρελθόν και εξασφαλισμένο μέλλον: X-Com 3, Ecstatica 2, Battles of Alexander, Carmageddon, Comanche 3, X-Wing vs Tie Fighter, Outlaws. Οπως θα παρατηρήσετε, μάλιστα, τα simulation και action games έχουν την τιμητική τους αυτόν το μήνα. Οχι τίποτε άλλο, αλλά για να μην παραπονιούνται οι φανατικοί του είδους ότι τους ξεχνάμε (ακούσαμε τα εξ αμάξης στο "Movies & Fun"...). Οταν κυκλοφορούν καλά παιχνίδια, παιδιά, σε οποιαδήποτε κατηγορία κι αν ανήκουν, να είστε σίγουροι ότι θα τα βρείτε στις σελίδες του "PC Master".
Αυτά και, για να μην ξεχνιόμαστε, καλό χειμώνα!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1997



76 BASKET GAMES
Η πορτοκαλί θεά θα κυριεύσει το PC σας, καθώς θα διαβάζετε αυτήν την εξαιρετικά ενδιαφέρουσα παρουσίαση των καλύτερων παιχνιδιών basket που έχουν κυκλοφορήσει για τον υπολογιστή σας.



94 Street Test
Το πρώτο Street Test υπολογιστών στην Ελλάδα είναι πλέον γεγονός!

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: cpress@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Δημήτρης Γιαννάκος, Γιώργος Γλυκοφρύδης, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, David Meftah, Σπύρος Παράσχης, Γιώργος Ροπόδης, Ανδρέας Τσουρινάκης
Επιμέλεια CD-ROM: Γ. Κανακάρης, Θ. Αργιαδίτης, Λ. Ανδρεάδου, Α. Γιαγιάς, Χ. Σταυρογιάννης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Studio Ελευθεράκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Τάσος Φούντας, Κατερίνα Καλημέρη, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημητρά Σία, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μιχάλης Τσελίκογλου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Η. Ιακωβάκης, Ι. Κάργιαννης, Γ. Λαζαρίδης, Π. Βεντούρας, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Ι. Γ. Δραγούνης & Υιοί, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

e-mail: pcmaster@compulink.gr

GAME CLUB

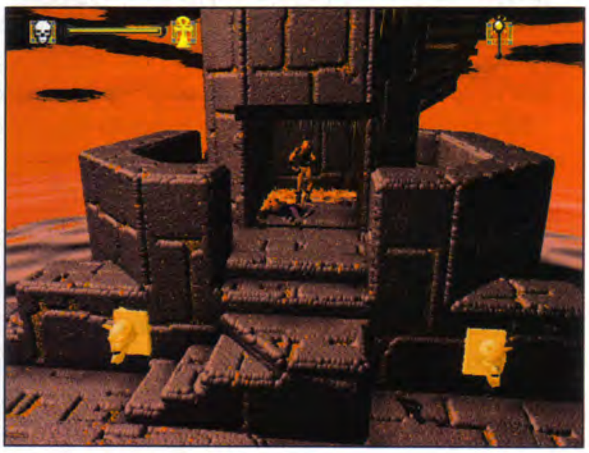
ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



104 X-COM: APOCALYPSE
Η πολυαναμενόμενη συνέχεια της πασίγνωστης σειράς της Microprose.



132 X-WING VS TIE FIGHTER
Δύο κολοσσιαίοι τίτλοι της LucasArts έρχονται... σε σύγκρουση!



110 ECSTATICA 2
Το δεύτερο μέρος του Ecstatica υπόσχεται να σας συναρπάσει!

PACKARD BELL CORNER

Η πιο όμορφη γωνιά στο γραφείο σας



Η EverTech ανέλαβε κατά τη διάκεια του καλοκαιριού την εκπροσώπηση της γνωστής κατασκευάστριας υπολογιστικών συστημάτων Packard Bell και παρουσίασε στην ελληνική αγορά τη νέα γενιά μοντέλων της. Μεταξύ αυτών ξεχωρίζει μια διαφορετική από τα συνηθισμένα πρόταση. Ο λόγος για τον Corner, έναν υπολογιστή ειδικά σχεδιασμένο ώστε να προσαρμόζεται πλήρως σε κάθε γωνία εξοικονομώντας πολύτιμο χώρο. Το συγκεκριμένο μοντέλο αποτελεί μέρος της νέας σειράς της αμερικανικής εταιρίας, η οποία διαθέτει ευρεία γκάμα συνθέσεων, ενώ προσφέρει παράλληλα αξιοσημείωτη ευκολία στη χρήση. Ετσι, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ όλων των γνωστών επεξεργαστών ξεκινώντας από τα 133 και φθάνοντας έως τα 200MHz, σκληρών δίσκων χωρητικότητας από 1.2 έως 2GB, οκταπλής ή δεκαεξαπλής ταχύτητας CD-ROM drives, 16MB μνήμης και εξαιρετικών επιδόσεων κάρτες γραφικών, ήχου, modems και πλήθος άλλων. Η σύνδεση των υποσυστημάτων είναι εξαιρετικά απλή, αφού όλα τα καλώδια είναι χρωματισμένα όμοια με την κατάλληλη υποδοχή. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στο user interface, καθώς κάθε υπηρεσία και εφαρμογή είναι προσβάσιμη μέσα από το ευχάριστο και οικείο περιβάλλον ενός καθιστικού που απεικονίζεται στην οθόνη. Στη βιβλιοθήκη του θα βρείτε μεγάλο αριθμό τίτλων που καλύπτουν όλα τα γούστα, οι οποίοι είναι προεγκαταστημένοι στον Corner.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την EverTech στο τηλέφωνο 9574233.

SONY MZ-E30

Με μια λέξη ...μοναδικό!

Ο πόλεμος τελείωσε. Το DCC φαίνεται να έχει εκτοπιστεί από το MiniDisc της Sony, η οποία στο εξής ξεκινά μια νέα μάχη, αυτήν της καθιέρωσης στην παγκόσμια αγορά. Ως βασικά όπλα του συγκεκριμένου format προβάλλουν όλες οι σύγχρονες ευκολίες που έχουμε γνωρίσει στα μουσικά CDs (αυτόματη μετάβαση από κομμάτι σε κομμάτι, προγραμματισμός λειτουργίας, καλύτερη ποιότητα ήχου και πλήθος άλλων) παράλληλα με τη δυνατότητα επανεγγραφής του χρησιμοποιούμενου μέσου. Το καλοκαίρι που μας πέρασε η ιαπωνική εταιρία αποφάσισε να προχωρήσει στη δημιουργία φθηνότερων μοντέλων, καθώς το υψηλό κόστος των πρώτων συσκευών ήταν ένας από τους παράγοντες που συντηρούσε τις επιφυλάξεις του αγοραστικού κοινού. Για να το καταφέρει αυτό η Sony κατασκεύασε μια σειρά μοντέλων που δεν έχουν δυνατότητα εγγραφής αλλά περιορίζονται στην αναπαραγωγή προεγγεγραμμένων MDs. Ενα από αυτά είναι και το MZ-E30, το μικρότερο και φθηνότερο MiniDisc που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή. Το μοναδικό design του είναι αδύνατο να μη σας κερδίσει με την πρώτη ματιά, ενώ ανάλογες εντυπώσεις θα σας αφήσουν η εργονομία και οι επιδόσεις του. Ξεχάστε το παλιό σας walkman, το MZ-E30 είναι εδώ.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στη Sony Hellas στο τηλέφωνο 6777701.



SONY GDM-2000TC

Τίποτα λιγότερο από το τέλειο



Ενα από τα πιο ολοκληρωμένα monitors της αγοράς, που απευθύνεται σε χρήστες των οποίων οι απαιτήσεις υπερβαίνουν τα συνήθη δεδομένα, παρουσίασε πρόσφατα η Sony. Το GDM-2000TC ανήκει στη σειρά Trinitron και διαθέτει επίπεδη οθόνη με διαγώνιο διάσταση 20 ιντσών, υψηλή ευκρίνεια και αντιθαμβωτική επίστρωση ITC. Επιπλέον, το συγκεκριμένο μοντέλο της ιαπωνικής εταιρίας συνδυάζει ειδικά συστήματα ελέγχου της ομοιομορφίας του χρώματος, αποδίδοντας με αυτόν τον τρόπο τη χρωματική ακρίβεια που χρειάζεστε για τις πλέον απαιτητικές εφαρμογές, όπου το χρώμα παίζει πρωτεύοντα ρόλο. Αξιοσημείωτη είναι και η ευκολία με την οποία μπορείτε να ρυθμίσετε το σύνολο των παραμέτρων απεικόνισης, μέσα από διαδοχικά menus επί της οθόνης, ενώ σημαντική είναι και η εξοικονόμηση ενέργειας που επιτυγχάνεται χάρη στη σχεδίασή του που ξεπερνά τις προδιαγραφές Energy Star. Τέλος, θα πρέπει να σημειωθεί ότι το GDM-2000TC είναι συμβατό με προσωπικούς υπολογιστές αλλά και Apple Macintosh με χρήση κατάλληλου λογισμικού.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στη Sony Hellas στο τηλέφωνο 6777701.

APPLE PERFORMA 6400/200

Ο πιο γλυκός πειρασμός

Μα, καλά, τι κάνει ένας υπολογιστής της Apple στις σελίδες του "PC Master"; Σας διαβεβαιώ, ούτε τρελαθήκαμε ούτε μας βάρεσε η ζέστη στο κεφάλι. Απλούστατα πρόκειται για ένα μηχάνημα που δεν μπορεί να μην εκτιμήσει ακόμη και ο πλέον φανατικός οπαδός των PCs. Εντάξει, μπορεί η αμερικανική εταιρία να έχει προβλήματα, να παρουσιάζει ζημίες δισεκατομμυρίων, να αλλάζει τον ένα CEO μετά τον άλλον και να μην έχει βρει ακόμη λύση στα αμέτρητα προβλήματά της, όμως ποτέ δεν σταμάτησε να σχεδιάζει και να παράγει συστήματα, τα οποία διαθέτουν μοναδική εργονομία, άριστη ποιότητα κατασκευής και φιλικότητα. Αυτό που θα προσέξει ο χρήστης από την πρώτη κιόλας στιγμή που θα βρεθεί απέναντι σε μία Performa 6400 είναι το νέο design που οι σχεδιαστές της Apple έδωσαν στο εν λόγω μηχάνημα. Οι λιτές γραμμές, σε συνδυασμό με τις ομορφότερες καμπύλες που έχετε δει μέχρι σήμερα σε υπολογιστή, θα σας προδιαθέσουν ευχάριστα. Ομως ούτε το εσωτερικό της υστερεί καθόλου, καθώς στην "καρδιά" του συστήματος βρίσκεται ο επεξεργαστής 603e, RISC αρχιτεκτονικής και συχνότητας λειτουργίας 200MHz. Η χωρητικότητα της κύριας μνήμης ανέρχεται στα 24MB, ενώ μπορεί να επεκταθεί έως τα 136MB. Αξιοσημείωτη είναι και η ύπαρξη του 256KB level 2 cache chip. Από τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά ξεχωρίζει ο σκληρός δίσκος των 2.4GB, η 16bits κάρτα ήχου, η οθόνη μέγιστης διαγώνιας διάστασης 15 ιντσών, το οκταπλής ταχύτητας CD-ROM drive, το 28.8Kbps modem κ.ά. Αν αυτό το μηχάνημα δεν κάνει τον Πατρίκο να αφήσει έστω και για λίγο το PC του για να το δοκιμάσει, τότε πρόκειται για ανίατη περίπτωση.



Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με τη Rainbow Computers στο τηλέφωνο 9012892.

Και αυτόν το μήνα, από το CD-ROM του αγαπημένου σας περιοδικού θα παρελάσουν demos των δημοφιλέστερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους προσεχείς μήνες. Ξεχωρίζουν τα Curse of Monkey Island, X-Wing vs Tie Fighter, Lands of Lore 2, Broken Sword 2 και πολλά ακόμα που σίγουρα θα σας κρατήσουν ευχάριστη συντροφιά.

DEMOS

Curse of Monkey Island

Είναι γνωστό ότι η LucasArts είναι μία από τις καλύτερες εταιρίες παραγωγής adventure games και όχι μόνο. Το ότι θα είχε αυτή τη μεγάλη επιτυχία στη συγκεκριμένη κατηγορία φάνηκε από τα πρώτα χρόνια, όταν κυκλοφόρησε τα πλέον κλασικά Secret of Monkey Island και Monkey Island 2. Δέκα χρόνια μετά, και αφού στα ενδιάμεσα χρόνια έχει κυκλοφορήσει πάρα πολλά adventures, τα περισσότερα των οποίων επηρεάστηκαν από τα Monkey Island, έφθασε επιτέλους η ώρα να θέσει σε κυκλοφορία το τρίτο της σειράς με τίτλο Curse of Monkey Island: LeChuck's Revenge.

Οπως είχαμε "υποχρέωση", λοιπόν, προμηθευτήκαμε άμεσα το demo του παιχνιδιού, μέσα από το οποίο θα μπορέσετε να διαπιστώσετε και εσείς ότι το χιούμορ και το gameplay του κλασικού πλέον τίτλου επιστρέφουν. Σχετικά με την υπόθεση δεν θα σας αποκαλύψουμε κάποιο στοιχείο, μια και θα την καταλάβετε παίζοντας το







demo και απολαμβάνοντας τις ατάκες των πρωταγωνιστών (χάρη στις οποίες έγιναν κλασικά τα δύο πρώτα παιχνίδια) αλλά και το interface χειρισμού. Το τελευταίο έχει σαφείς επηρεασμούς από το Full Throttle, ωστόσο έχει υποστεί κάποιες μετατροπές, έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στις πολύπλοκες καταστάσεις του παιχνιδιού αλλά και των πολλών puzzles που θα βρείτε σε αυτό. Βέβαια, για να απολαύσετε όλα όσα αναφέρθηκαν, θα πρέπει να διαθέτετε το απαιτούμενο hardware, το οποίο είναι Pentium με 16MB RAM, CD-ROM 2x, κάρτα ήχου και Windows 95.

...Επίσης, πολύ καλό θα ήταν να έχετε κλείσει όλες τις άλλες εφαρμογές προτού τρέξετε το demo. Σημειώνουμε, τέλος, πως, αν παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα στην εκτέλεση του παιχνιδιού μέσα από το interface, μπορείτε να ανοίξετε το directory directx3 που θα βρείτε στο CD-ROM, να εγκαταστήσετε το ομώνυμο πρόγραμμα και να τρέξετε το αρχείο comi από το directory demos\curse.

X-DECATHLON

Το δέκαθλο είναι το γνωστό άθλημα στίβου. Το X-Decathlon, όμως, είναι ένα νέο παιχνίδι που έχει πολύ πρωτότυπο gameplay. Σε αυτό καλείστε να συμμετάσχεστε σε πρωτότυπα αθλήματα όπως αναρρίχηση πάνω σε κτίριο, μονομαχία με τους άλλους αντιπάλους σας εν μέσω της ερήμου κ.ά. Στο demo που θα βρείτε στο CD του περιοδικού μπορείτε να παίξετε δύο από τα αθλήματα αλλά και να δείτε τα προσεγμένα γραφικά του παιχνιδιού. Αρκεί, βέβαια, να έχετε έναν Pentium υπολογιστή, με 16MB RAM, 30MB σκληρό δίσκο και Windows 95.

X-Wing VS Tie Fighter



Το ότι η LucasArts τροφοδοτεί και με δεύτερο παιχνίδι αυτόν το μήνα το CD-ROM μόνο τυχαίο δεν είναι, αφού οι νέες κυκλοφορίες της έρχονται η μία μετά την άλλη. Οπως θα διαπιστώσετε μάλιστα και από τα βασικά reviews του τρέχοντος μήνα, καταλαμβάνει τη μερίδα του λέοντος με τα Curse of Monkey Island, Outlaws και X-Wing vs Tie Fighter. Για το τελευταίο παιχνίδι εξασφαλίσαμε παράλληλα και το demo του, με το οποίο θα δείτε το νέο standard στα παιχνίδια space combat. Επειτα από πολλές κυκλοφορίες είτε με την επωνυμία X-Wing είτε με αυτήν του Tie Fighter, η LucasArts αποφάσισε ότι είναι καιρός να ενώσει τις "δυνάμεις" αυτών των δύο παιχνιδιών και να προσφέρει ό,τι όλες οι προηγούμενες κυκλοφορίες στην τιμή του ενός.

Στο νέο παιχνίδι μπορείτε να συμμετάσχετε σε πάρα πολλές αποστολές. Αυτό που το διαφοροποιεί, όμως, είναι ότι πλέον μπορείτε να διαλέξετε οποιαδήποτε από τις δύο πλευρές. Με άλλα λόγια, μπορείτε να είστε είτε με τους "καλούς" είτε με τη "σκοτεινή" πλευρά της δύναμης. Το στοιχείο, βέβαια, που αποσπά την προσοχή στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι τα πολύ βελτιωμένα γραφικά και τα ηχητικά εφέ, σε σχέση με όλες τις προηγούμενες εκδόσεις και τον ανταγωνισμό, αλλά κυρίως η δυνατότητα που έχετε για να παίξετε on-line μέσω modem, δικτύου ή και μέσω Internet. Ειδικότερα, στο demo που θα βρείτε στο CD, έχετε τη δυνατότητα να παίξετε δύο αποστολές (μία για κάθε "στρατόπεδο") και θα πάρετε μία πρώτη γεύση σχετικά με το παιχνίδι. Θα πρέπει, όμως, να σημειώσουμε ότι στο demo δεν είναι διαθέσιμες κάποιες multiplayer δυνατότητες του παιχνιδιού. Τέλος, οι ελάχιστες απαιτήσεις είναι Pentium 90MHz, 16MB RAM, PCI κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου, joystick και Windows 95. Επίσης, στο readme αρχείο θα βρείτε όλα τα πλήκτρα που θα χρειαστείτε μέσα στο παιχνίδι και κυρίως κατά τη διάρκεια της μάχης.



ATOMIC BOMBERMAN

Αναβίωση ενός κλασικού παιχνιδιού, το οποίο διέγραψε σχετικά επιτυχημένη πορεία. Ευτυχώς, το gameplay δεν έχει αλλάξει στα βασικά σημεία. Εχουν βελτιωθεί τα γραφικά και τα ηχητικά effects. Αλλωστε, και οι απαιτήσεις του δεν είναι αμελητέες: Pentium 90MHz, 16MB RAM, Windows 95.



SHAREWARE GAMES

5 OR MORE	Εθιστικότατο παιχνίδι χαρτιών
ANIMATED SLOTS	Slot Machine για Windows 95
CANASTA	Πολύ καλό παιχνίδι χαρτιών
CHALLENGE POOL	Μπιλιάρδο για Windows
CURLING	Βελάκια για Windows
DOTS	Το πολύ γνωστό παιχνίδι "Τελίτσες" τώρα και σε νέα έκδοση
FLIPPED OUT	Mind game
GOLFING GAME FOR WIN	Ενδιαφέρον golf για Windows
GREEN THUMB CARDS	Παιχνίδι χαρτιών με πολύ καλό ήχο και animation
HEXX WARS 95	Καταπληκτικό board game για Windows 95/NT
HOME STRETCH	Ιπποδρομίες
PENNY'S ARCADE	Πολύ καλό arcade παιχνίδι για Windows 95
PRO BACKGAMMON	Καλοσχεδιασμένο τάβλι για Windows 95
SPACE INVADERS	Κλασικό shoot'em up
SUBMARINE	Μια ιδιόμορφη ναυμαχία για Windows
ULTRAGAMMON 96	Ενα τάβλι αρκετά διαφορετικό από τα συνηθισμένα με καταπληκτικά γραφικά

Lands of Lore 2

Το Lands of Lore της Westwood Studios ήταν ένα από τα πιο επιτυχημένα RPGs όλων των εποχών. Βασικό συστατικό του το ότι διέθετε πολύ καλό σενάριο με ενδιαφέρουσα πλοκή και ένα interface που ικανοποιούσε τον έμπειρο χρήστη, αλλά παράλληλα ήταν αρκετά εύκολο για τον αρχάριο. Μαζί με τα Dune II & Kyrandia ήταν οι τρεις τίτλοι που έδωσαν τη μεγάλη ώθηση στην εταιρία για να γίνει σήμερα μία από τις πιο σημαντικές στο χώρο των παιχνιδιών για PCs.





Η νέα παραγωγή της εταιρίας ονομάζεται Lands of Lore 2: Guardians of Destiny και έχει αρκετά νέα στοιχεία ώστε να "ισοπεδώσει" τον ανταγωνισμό. Από τις πληροφορίες που έχουμε σχετικά με το παιχνίδι, το σίγουρο είναι ότι θα είναι αρκετά επαναστατικό για την κατηγορία του όσον αφορά στα γραφικά του. Αυτά θα είναι πλέον σε ανάλυση 640x480, ενώ θα χρησιμοποιηθούν και ειδικές τεχνικές φωτισμού για ακόμα πιο εντυπωσιακά πλάνα. Δείγμα, βέβαια, όλων των προαναφερόμενων μπορείτε να δείτε στο σχετικό trailer που υπάρχει στο CD-ROM του περιοδικού, μια και μέχρι στιγμής η εταιρία δεν έχει κυκλοφορήσει κανονικό demo. Σίγουρα, όμως, αυτές οι πρώτες εικόνες θα σας δώσουν ένα δείγμα του τι θα πρέπει να περιμένετε από το παιχνίδι.



Συνυπολογίστε τα πολλά νέα spells που θα υπάρχουν (άνω των 80), το βελτιωμένο Artificial Intelligence των εχθρών (π.χ. λίγο προτού πεθάνουν, αποχωρούν και επανέρχονται πιο δυνατοί και με ενισχύσεις) και τις δυνατότητες για multiplayer game που, σύμφωνα με τις πληροφορίες μας, θα υποστηρίζονται στην τελική έκδοση του παιχνιδιού.

UTILITIES

KURZWEIL VP W 3.X	Καταπληκτικό πρόγραμμα αναγνώρισης φωνής
KURZWEIL VP W 95/NT	Καταπληκτικό πρόγραμμα αναγνώρισης φωνής
NETTOOB V3.3 W 3.X	Πλήρης multimedia file viewer
NETTOOB V3.3 W 95/NT	Πλήρης multimedia file viewer
NSCP COMMUNICATOR 4.0	Η έκδοση 4.01 (professional edition) του δημοφιλούς browser
PORTFOLIO PAGES 32	Διαχείριση οικονομικών
PRINT SCREEN 95 VERSION	Πρόγραμμα για screen capturing
REAL PLAYER VERSION 4.0	Real audio & Video player
TB ANTIVIRUS DOS V 8.01	Πρόγραμμα antivirus
TB ANTIVIRUS W 3.X 8.01	Πρόγραμμα antivirus
TB ANTIVIRUS W NT 8.01	Πρόγραμμα antivirus
TB ANTIVIRUS W 95 8.01	Πρόγραμμα antivirus
TELEPORT PRO V1.28 W 95/NT	Πρόγραμμα για αυτόματο downloading ολόκληρου site από το Internet
WINAMP	Πολύ καλός audio MPEG player
WINDATES	Πολύ χρήσιμο εορτολόγιο και υπενθυμιστής γεγονότων

MOTO RACER

Στο παρελθόν είχαμε παρουσιάσει ένα rolling demo του, τώρα όμως έχουμε ένα πλήρες demo στο οποίο μπορείτε να δείτε δύο από τις συνολικά τέσσερις πίστες του παιχνιδιού. Θα διαπιστώσετε πλέον "ιδίοις όμμασι" την ταχύτητα αλλά και τη δυσκολία του. Διαλέξτε μηχανή Street ή Enduro και κάντε έναν γύρο στην αντίστοιχη πίστα. Βέβαια, και εδώ οι απαιτήσεις είναι υψηλές, μια και ο Pentium με 16MB RAM και Windows 95 δείχνει σχετικά "λίγος" για ένα τέτοιο παιχνίδι.

Twinsen's Odyssey



Ισως το όνομα να μη σας λέει κάτι το ιδιαίτερο, σίγουρα όμως θα καταλαβαίνατε πολύ περισσότερα εάν το αναφέραμε ως Little Big Adventure 2. Οχι, δεν κάνετε λάθος, πρόκειται για τη συνέχεια του παιχνιδιού με το περίεργο όνομα, τα εντυπωσιακά γραφικά και τον ιδιόμορφο ήρωα. Το πρώτο μάλιστα, εάν δεν το ξέρετε, στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού κυκλοφορούσε με το όνομα Twinsen's Adventure και δημιουργός του ήταν ο Frederick Raynal, ο άνθρωπος που έφτιαξε και το πρώτο Alone in the Dark. Το πρώτο LBA (χάριν συντομίας) ήταν πολύ διασκεδαστικό και με εξαιρετικά για την εποχή γραφικά, ωστόσο είχε πολλές ελλείψεις κυρίως στον τομέα του gameplay για να πλησιάσει το τέλειο. Στο νέο παιχνίδι ο Twinsen επιστρέφει (έτσι ονομάζεται ο βασικός ήρωας τον οποίο χειρίζεστε) και θα πρέπει να σώσει την πατρίδα του για μία ακόμη φορά.

Η δεύτερη συνέχεια του παιχνιδιού είναι εξίσου εντυπωσιακή με την πρώτη. Διαθέτει και πάλι πολύ καλά γραφικά και ιδιόμορφους χαρακτήρες. Η υπόθεση ξεκινά εκεί όπου τελείωσε το πρώτο, δηλαδή με εσάς να έχετε γίνει κάτι σαν "εθνικός ήρωας". Τώρα, όμως, θα πρέπει να αναλάβετε και πάλι δράση, καθώς μια εξωγήινη φυλή ονόματι Esmers έχει απαγάγει το μάγο της πόλης σας και φυσικά εσείς θα πρέπει να τον σώσετε. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, βέβαια, θα αποκαλυφθούν και άλλα στοιχεία που θα ανατρέψουν πολλές φορές την υπόθεση, καλύτερα όμως να τα ανακαλύψετε μόνοι σας. Εκτός από τα πολύ καλά γραφικά που, όπως προαναφέραμε, αποτελούν το κυρίαρχο στοιχείο, υπάρχουν και αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε τη δράση, καθώς η γωνία λήψης αλλάζει αυτόματα ακολουθώντας τα πρότυπα του Alone in the Dark. Αυτό καθιστά το παιχνίδι ακόμα πιο εντυπωσιακό, αν και ορισμένες φορές, όταν δίνετε μάχη, η αλλαγή κάμερας σας δυσκολεύει σε μεγάλο βαθμό.

Ολα όσα αναφέρθηκαν, βέβαια, μπορείτε να διαπιστώσετε και μόνοι σας στο demo του παιχνιδιού, το οποίο απαιτεί την "κλασική" πλέον σύνθεση (Pentium, 16MB RAM).

FALLOUT

Εκτός από το Atomic Bomberman, από την Activision προέρχεται και το Fallout. Το gameplay μπορεί να σας ξενίσει, αν και θα διαπιστώσετε ότι έχει υποστεί πολλές επιρροές από γνωστά παιχνίδια του χώρου (Syndicate). Σίγουρα θα σας εντυπωσιάσουν τα γραφικά του, αλλά στην ταχύτητα μάλλον θα έχετε κάποια προβλήματα, μια και οι ελάχιστες απαιτήσεις είναι Pentium 90, 16MB RAM, Windows 95 και SVGA.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ 1997 ***Πρόγραμμα υπολογισμού των βαθμών στις εισαγωγικές εξετάσεις (Χαρίλαος Θώμος)***

CRYPTO ***Κρυπτογράφηση και αποκρυπτογράφηση αρχείων (Βασίλης Σάλης)***

POWER HINTS AND TIPS ***Hints'n'Tips για δεκάδες παιχνιδιών (Πάρις Γεωργουλάκος)***

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα (-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

Imperialism

Όπως μαρτυρά και το όνομα του παιχνιδιού, εδώ έχουμε να κάνουμε με ιμπεριαλισμό. Σκοπός μας, λοιπόν, είναι η απόλυτη κυριαρχία επί όλων των κρατών και φυσικά η συγκέντρωση όσο το δυνατόν περισσότερων οικονομικών πόρων. Επιλέγετε λοιπόν μία περιοχή, εγκαθιστάτε τις πρώτες





βασικές κατασκευές σας που θα σας αποφέρουν τα αρχικά έσοδα και αρχίζετε σταδιακά τις εμπορικές συναλλαγές με γειτονικές χώρες. Βέβαια, για να κυριαρχήσετε, θα πρέπει ορισμένες φορές να καταφύγετε και στη λύση του πολέμου, που όπως φαίνεται είναι αναπόφευκτη. Στο demo που περιλαμβάνεται στο CD του περιοδικού, εκτός του ότι θα μπορέσετε να δείτε τα πολύ καλά γραφικά του παιχνιδιού σε SVGA ανάλυση, θα έχετε την ευκαιρία να δοκιμάσετε και τις περισσότερες από τις λειτουργίες του, καθώς σας δίνεται η δυνατότητα να φτιάξετε τη δική σας μικρή αυτοκρατορία για ένα διάστημα, όμως, δέκα χρόνων. Σε σχέση με το ολοκληρωμένο παιχνίδι μπορεί το δείγμα να φαίνεται πολύ μικρό, ωστόσο θα σχηματίσετε ολοκληρωμένη άποψη για το τελικό προϊόν. Οι απαιτήσεις του είναι Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου και Windows 95.

PATCHES

- FLYING CORPS
- GRAND PRIX MANAGER 2
- INTERSTATE '76 1.08
- KKNP 1.1
- MAGIC THE GATHERING
- STEEL PANTHERS 2
- THEME HOSPITAL multiplayer patch
- WARCRAFT II 1.5

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό, όσον αφορά στο καινούριο PC Master, δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα). Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1K (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς. Άλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε ΟΚ. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.

3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε ΟΚ. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κα-

Trailers

Εκτός από το Lands of Lore 2 έχουμε ακόμα τέσσερα previews παιχνιδιών, τα οποία θα κυκλοφορήσουν μέχρι το τέλος του χρόνου. Αυτά είναι τα εξής:

Blade Runner: Η κλασική ταινία επιστημονικής φαντασίας, δεκαπέντε χρόνια αφότου προβλήθηκε στις κινηματογραφικές αίθουσες, γίνεται παιχνίδι για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ελπίζουμε να διατηρήσει το ύφος της ταινίας.

Broken Sword 2: Η συνέχεια ενός από τα πιο επιτυχημένα παιχνιδιού, από εμπορικής πλευράς, όλων των εποχών. Σε αυτό το trailer θα μπορέσετε να θαυμάσετε τα cartoon-γραφικά του, τα οποία είναι εφάμιλλα σε ποιότητα με αυτά του Walt Disney.



BROKEN SWORD 2

Daikatana: Από την Απω Ανατολή έρχεται ένα νέο παιχνίδι, το οποίο έχει στοιχεία πολεμικών τεχνών αλλά και επηρεασμούς από τα Doom-clone παιχνίδια.

Dreams to Reality: Από την Cryo έρχεται ένα παιχνίδι το οποίο, χωρίς να έχει πολλές περγαμηνές, δείχνει ότι θα είναι ένα νέο Tomb Raider. Από το trailer και μόνο του παιχνιδιού μπορείτε να διαπιστώσετε την ποιότητα και το ενδιαφέρον gameplay.


BROKEN SWORD 2

SOLUTIONS

- A FORK IN THE TALE
- CLUB DEAD
- ECSTATICA 2
- LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY
- ROBOT CITY
- SPACE BAR

τόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης. Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάντε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών. Το τι... τραβήξαμε θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.

The Great

PIX

Next Ge



Ο ΧΡΟΝΟΣ από τον


Comeback
eration
μετρά
ΟΚΤΩΒΡΙΟ!

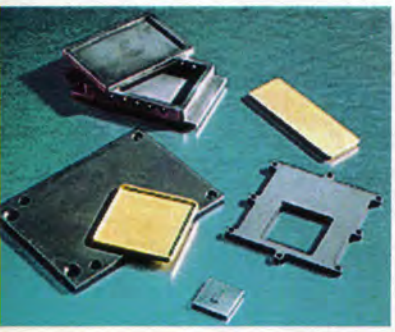
Το "Memphis" καθ' οδόν

Η επόμενη έκδοση των Windows, που θα φέρει την επίσημη ονομασία "Windows 98" όταν θα κυκλοφορήσει τον επόμενο χρόνο, μπήκε τελικά στη διαδικασία του επίσημου beta testing. Γνωστό και με το κωδικό όνομα "Memphis", το λειτουργικό σύστημα της επόμενης γενιάς (κατά τους ισχυρισμούς της "μαμάς Microsoft") στάλθηκε για δοκιμή σε 10.000 εγγεγραμμένους χρήστες. Το στοιχείο-κλειδί του Memphis είναι η ενοποίηση της λειτουργικότητας του desktop με την πρόσβαση στο Internet. Προς αυτή την κατεύθυνση, η Beta 1 είναι η πρώτη έκδοση του λειτουργικού που θα περιέχει ενσωματωμένα τον Internet Explorer 4 και το Active Desktop της Microsoft. Περιλαμβάνει επίσης την Internet "push" τεχνολογία της εταιρίας, η οποία κάνει download σε δεδομένα από το Internet κατευθείαν στο desktop του χρήστη. Το help των Windows έχει μεταφερθεί στον Web και θα υπάρχει η δυνατότητα update, ενώ μέσω της σελίδας της Microsoft θα γίνεται αυτόματος έλεγχος και ενημέρωση του software και του hardware του συστήματος. Επιπλέον, θα δοθεί



έμφαση σε τηλεοπτικές υπηρεσίες, οι οποίες με τη βοήθεια TV tuner cards θα προσφέρονται από την ίδια τη Microsoft σε TCP/IP packets των 320GB την ημέρα. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση www.microsoft.com/salesinfo/qa/general001.htm.

Για πιο... δροσερά chips



Η βρετανική εταιρία AEA Technology του Didcot ανέπτυξε ένα υλικό (βασισμένο σε καρβίδιο του πυριτίου και σύνθετο του αλουμινίου) με το όνομα "Hivol", το οποίο θα διαχέει αποτελεσματικότερα τη θερμότητα στα PCs, μειώνοντας την υπερθέρμανση και αυξάνοντας την απόδοση. Η εταιρία αναφέρει ότι η αποτελεσματική διάχυση της θερμότητας είναι μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις στη σύγχρονη ηλεκτρονική σχεδίαση και ισχυρίζεται ότι, αν και οι τρέχουσες μέθοδοι απορρόφησης της θερμότητας (π.χ. ανεμιστήρες) δουλεύουν, δεν είναι αποδοτικές ή επαρκώς φθηνές λύσεις του προβλήματος. Έπειτα από πέντε χρόνια ανάπτυξης, το Hivol χρησιμοποιεί την υψηλή θερμική αγωγιμότητα του αλουμινίου με τη χαμηλή θερμική διαστολή του κεραμικού του καρβιδίου του πυριτίου. Σύμφωνα με την AEA, το νέο σύνθετο είναι φθηνότερο και ελαφρύτερο, καθώς και 20% πιο αποτελεσματικό στη μείωση της θερμότητας, από τον βολφραμικό χαλκό που χρησιμοποιείται σήμερα στην πλειοψηφία των PCs και των notebooks. Η εταιρία αναμένει τη χρήση του Hivol σε μελλοντικούς επεξεργαστές, PCs & notebooks, κινητά τηλέφωνα, handheld computers, προηγμένα συστήματα ραντάρ και συστήματα αεροσκαφών.

Αναβαθμίστε τον 75άρη σας στα 200MHz!!!

Η Evergreen Technologies δημιούργησε πρόσφατα τον MxPro, τον ταχύτερο μέχρι τώρα επεξεργαστή αναβάθμισης, ο οποίος ενσωματώνει τον K6 της AMD (βρίσκεται μεταξύ του Pentium MMX και του Pentium II από πλευράς απόδοσης). Συγκεκριμένα, ο "233-MHz Evergreen MxPro Processor for Pentium", όπως είναι η πλήρης ονομασία του, όχι μόνο εξοπλίζει τα PCs με την τεχνολογία MMX αλλά αυξάνει και την απόδοση ενός κλασικού Pentium/75 οδηγώντας την στα επίπεδα ενός κλασικού Pentium/200. Προτού προχωρήσετε, όμως, στην προμήθεια και εγκατάσταση στο σύστημά σας κάποιας εκ των 166-, 200- ή 233- MxPro εκδόσεων, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι αυτό είναι κατάλληλο. Στη σελίδα της Evergreen στον Web υπάρχει μία λίστα με 22 συστήματα και motherboards που υποστηρίζονται στην παρούσα φάση. Το chip εγκαθίσταται σε ένα standard Pentium socket, αλλά για να αποδώσει τα μέγιστα πρέπει να γίνουν κάποιες ρυθμίσεις στα jumpers της motherboard. Η εταιρία προσφέρει μία registration form για διαφορετικά υποστηριζόμενα συστήματα και ανανεώνει σταθερά τη λίστα της. Η απόδοση του MxPro είναι ανώτερη αυτής του MMX Pentium OverDrive της Intel και η επιλογή του φαίνεται ιδανική για όσους διαθέτουν μια παλιά motherboard που υποστηρίζεται από την Evergreen.



Καινούρια προϊόντα από την Informatics

Η Informatics αποτελεί τη μοναδική εταιρία στην Ελλάδα που αντιπροσωπεύει τα καταξιωμένα γερμανικά προϊόντα Terratec. Πρόκειται για κάρτες ήχου (Base1, Gold 32, Maestro 32 & EWS 64XL) και midi keyboards (MidiSmart & MidiPro) που διακρίνονται για τις επιδόσεις και τις δυνατότητές τους.



Η Informatics ανακοίνωσε ακόμη τη διάθεση του νέου multimedia notebook Ice Traveller II με χαρακτηριστικά όπως: οθόνη passive & active matrix 12 ιντσών, κάρτα γραφικών με 2 MB RAM, ενσωματωμένο floppy και CD-ROM drive έως και 16x, επεξεργαστής Pentium έως και 200 MHz (ή τεχνολογίας MMX), σκληρός δίσκος μέχρι 3.2 GB, touch pad, κάρτα ήχου, μικρόφωνα, ηχεία, κάρτα αποκωδικοποίησης MPEG, 16 MB RAM με δυνατότητα επέκτασης στα 128 MB, 2 slots PCMCIA κ.λπ. Για περισσότερες πληροφορίες καλέστε τα 2716340 (Αθήνα) και 551059 (Θεσσαλονίκη).





Νέο HTML standard

Το World Wide Web Consortium (W3C) αποκάλυψε τη νέα HTML 4, η οποία περιλαμβάνει αυξημένο accessibility και βελτιωμένες multimedia δυνατότητες. Επιπλέον, είναι βελτιστοποιημένη για διεθνή Web sites. Υποστηρίζονται ακόμα, screen readers και synthesizer φωνής που, σύμφωνα με το W3C, μπορούν να οδηγήσουν σε speech-based Web browsers. Αυξημένη είναι και η ικανότητα χειρισμού των γλωσσών, που επιτρέπει πλέον στους σχεδιαστές να ενσωματώσουν περισσότερες γλώσσες σε μία μοναδική σελίδα του Web. Ακόμη, η HTML 4 ενσωματώνει ευκολότερα audio και video στις HTML σελίδες. Η Microsoft και η Netscape θα υποστηρίξουν το νέο standard στις επόμενες εκδόσεις των Internet browsers που θα εκδώσουν.

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Η AMD ανακοίνωσε ότι ο K6 MMX μικροεπεξεργαστής της θα χρησιμοποιηθεί σε επιλεγμένα μοντέλα της σειράς Aptiva της IBM. Δεν είναι γνωστές πολλές λεπτομέρειες για την εν λόγω συμφωνία, η υποστήριξη όμως της "Γαλάζιας Κυρίας" μπορεί να ενθαρρύνει τους κατασκευαστές των PCs να σχεδιάσουν τους επιτραπέζιους υπολογιστές τους γύρω από το 32-μπιτο chip, που διαθέτει ενσωματωμένη multimedia υποστήριξη. Το αν η AMD θα μπορέσει να αντεπεξέλθει στον ανταγωνισμό με τους Pentium και Pentium II της ισχυρής αντιπάλου της Intel είναι κάτι που ο χρόνος θα δείξει.

Τον Αύγουστο, η IBM λάνσαρε το Bluebird, μία νέα έκδοση του λειτουργικού της OS/2 Warp, που απευθύνεται σε εταιρίες που απαιτούν network-centric computing. Το επίσημο όνομα του προϊόντος θα είναι Workspace On Demand. Αποτελείται από ένα set utilities, με τα οποία τα IT departments θα μπορούν να συναρμολογούν ένα επιτραπέζιο περιβάλλον, ελεγχόμενο από τον server.

Μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες διάθεσης αναλώσιμων ειδών ηλεκτρονικών υπολογιστών, όχι μόνο στη χώρα μας αλλά και στην Ευρώπη, αλλάζει εγκαταστάσεις. Ετσι, από την 1η Σεπτεμβρίου, η Despec Hellas μεταφέρεται σε νέα κτίρια 2.700 τετραγωνικών μέτρων, επί της οδού Αρχιμήδους 8, στον Ταύρο, πίσω από τον ηλεκτρικό σταθμό Καλλιθέας και απέναντι από τη Σιβιτανίδειο Σχολή. Ο νέος χώρος διακρίνεται για τις σύγχρονες εγκαταστάσεις, τον ειδικά σχεδιασμένο τεχνολογικό εξοπλισμό αποθήκευσης και συσκευασίας, το αυτόνομο τμήμα εξυπηρέτησης πελατών, τον εκθεσιακό χώρο, την αίθουσα σεμιναρίων και τα ευρύχωρα γραφεία.

Ο νέος ελληνικός μουσικός ραδιοφωνικός σταθμός 101,3 FM με την επωνυμία "Σταθμός" (δείχνει, αν μη τι άλλο, την επιθυμία της μοναδικότητας) έχει συμπεριλάβει στις εγκαταστάσεις του ένα νέο σύστημα αυτοματισμού αγγλικής προελεύσεως, κατασκευασμένο ειδικά για ραδιοφωνικούς σταθμούς, το οποίο χρησιμοποιείται για πρώτη φορά στην Ελλάδα. Το εν λόγω σύστημα περιλαμβάνει ένα δίκτυο PCs, κάρτες ήχου, digital interfaces, έλεγχο studios, digital hard disk editing και δυνατότητα αποθήκευσης απεριόριστου αριθμού τραγουδιών, πάντοτε βέβαια σε σχέση με τη χωρητικότητα των σκληρών δίσκων που διατίθενται σε κάθε περίπτωση. Με τη χρήση της νέας αυτής τεχνολογίας, ο 101,3 FM επιτυγχάνει άριστη ποιότητα και διαχείριση μετάδοσης οποιουδήποτε ηχητικού υλικού (τραγούδια, διαφήμιση, σήματα κ.λπ.). Καλή τύχη από εμάς στους υπεύθυνους του Σταθμού (Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252) που επένδυσαν στην πιο σύγχρονη τεχνολογία προκειμένου να ικανοποιήσουν τους ακροατές τους...

CD GOLD

Η Νέα επαναστατική Σειρά που σε Κάθε Τεύχος της σας Χαρίζει μια πλήρη Multimedia εφαρμογή!



Ζητήστε το στα περίπτερα!

cd gold
• Αθλητισμός
• Εκπαίδευση
• Επιστήμη

Τα αποτελέσματα των διαγωνισμών "City of the Lost Children" & "iM1A2 Abrams"

Επανερχόμαστε δριμύτεροι με τα αποτελέσματα των διαγωνισμών των τευχών Ιουνίου και Ιουλίου-Αυγούστου. Συγχαρητήρια, λοιπόν, στους συνολικά 20 νικητές και καλή τύχη στους υπόλοιπους συμμετέχοντες.
Οι νικητές θα παραλάβουν, ως γνωστόν, από ένα CD-ROM.



CITY OF THE LOST CHILDREN

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1. Βουτυράκης Μάριος, Ρόδος
2. Μπεντίλας Νικόλαος, Θεσσαλονίκη
3. Κουρέτος Πάνος, Παγκράτι
4. Χιώτης Σπύρος, Κόρινθος
5. Δημητρακόπουλος Νίκος, Ν. Σμύρνη
6. Εγγλέζος Χαράλαμπος, Κόρινθος
7. Φασκιώτης Γιώργος, Γαλάτσι
8. Μπεντίλας Δημήτριος, Θεσσαλονίκη
9. Δριμάλας Θεόδωρος, Πάτρα
10. Μπεντίλας Αργύρης, Θεσσαλονίκη

ΟΙ ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1. Καραγεώργος Αριστοτέλης, Αθήνα
2. Γκόγκογλου Κων/νος, Μαρούσι
3. Λεοντίου Κώστας, Θεσσαλονίκη
4. Διαμαντής Δημήτρης, Σκιάθος
5. Φαναριώτης Σπύρος, Γάιος - Παξοί
6. Πέλλας Ιωάννης, Κρανίδι Ερμιόνης
7. Μανάφης Θωμάς, Αργυρούπολη
8. Αγγελάκης Ευάγγελος, Αθήνα
9. Σαραντίδης Ανέστης, Σάμος
10. Παπαδόπουλος Βασίλης, Βόλος

Οι σωστές απαντήσεις:

1) Το χαρακτήρα της Miette, 12 ετών, τρόφιμος ορφανοτροφείου
2) Η Pieuvre είναι δύο σιαμαίες αδελφές
3) http://www.cdmedia.gr

iM1A2 Abrams

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1. Καλπάκτσογλου Γιώργος, Παπάγου
2. Κασαπίδης Πάνος, Θεσσαλονίκη
3. Γιαννούσας Δημήτρης, Αγ. Αρτέμιος - Αθήνα
4. Ταβερναράκης Ελευθέριος, Ελληνικό - Αθήνα
5. Κατσαμάς Κων/νος, Χανιά
6. Βελεγράκης Ιωάννης, Σητεία
7. Τσικνάς Λάμπρος, Πάτρα
8. Τρουλλινός Κλεόμβροτος, Ηράκλειο
9. Ευσταθόπουλος Δημήτρης, Σέρρες
10. Φωτεινός Δημήτρης, Καλλιθέα

ΟΙ ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1. Τζώρτζης Παναγιώτης, Καλαμάτα
2. Παπαδημητρίου Βασίλειος, Λευκωσία - Κύπρος
3. Κατρής Αντώνης, Χωριό Πολλωνιά
4. Λυμούρης Μηνάς, Ζάκυνθος
5. Χατζημανώλης Γιώργος, Μαρούσι
6. Παπάζογλου Θεόδωρος, Περιστέρι
7. Αγαπητός Μιχάλης, Λεμεσός - Κύπρος
8. Τζάκας Αργύρης, Θεσσαλονίκη
9. Αλεξόγλου Κυριάκος, Φάρσαλα
10. Μανωλόπουλος Γιάννης, Ν. Χαλκηδόνα

Οι σωστές απαντήσεις:

1) Το καλύτερο άρμα μάχης των Η.Π.Α.
2) Η Interactive Magic
3) Η CD-Media

Οι νικητές θα πρέπει να έχουν παραλάβει τα δώρα τους από τα γραφεία του PC MASTER (Λεωφ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 25 Σεπτεμβρίου 1997, ενώ στους κατοίκους επαρχίας θα αποσταλούν ταχυδρομικώς.
Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, για λόγους που δεν αφορούν στο περιοδικό, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό Σεπτεμβρίου.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΣΤΑΔΙΟΔΡΟΜΙΑΣ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Η FUTURELAND A.E., γρήγορα αναπτυσσόμενη και πρωτοπόρα στο marketing και τις πωλήσεις προϊόντων Πληροφορικής ευρείας κατανάλωσης, ζητά Διευθυντή Καταστημάτων και Marketing. Το άτομο που θα επιλεγεί θα φέρει την ευθύνη για τη διαχείριση και ανάπτυξη της επιχείρησης.

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Απόφοιτος/η ΑΕΙ ή ΤΕΙ από την Ελλάδα ή το εξωτερικό.
- Καλή γνώση ηλεκτρονικών υπολογιστών.
- Γνώση και ενδιαφέρον για παιχνίδια σε PCs.
- Πολύ καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας.
- Εκπληρωμένες στρατιωτικές υποχρεώσεις.
- Αδεια οδήγησης αυτοκινήτου.
- Προϋπηρεσία σε παρεμφερή επιχείρηση θα θεωρηθεί πλεονέκτημα, χωρίς όμως να κρίνεται απαραίτητη.

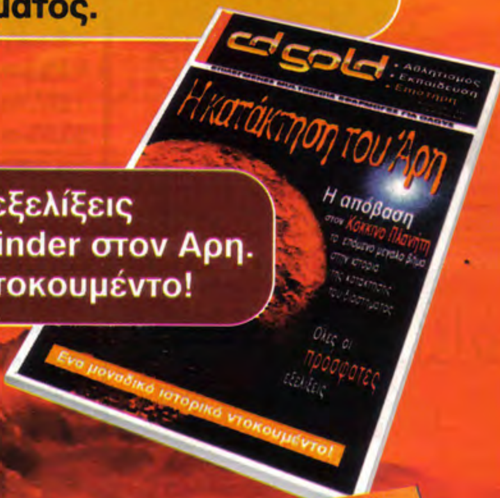
Προσφέρονται ικανοποιητικό πακέτο αποδοχών και άριστες προοπτικές εξέλιξης ανάλογα με τα προσόντα. Μοναδική ευκαιρία εκπαίδευσης και ανάπτυξης πρωτοβουλιών σε όλους τους τομείς της επιχείρησης. Ανταμοιβή ανάλογα με τα αποτελέσματα, για όποιον θέλει να προοδεύσει γρήγορα στον οικονομικό και επαγγελματικό τομέα. Περιβάλλον και νοοτροπία μεγάλης πολυεθνικής. Οι ενδιαφερόμενοι παρακαλούνται να αποστείλουν το βιογραφικό τους σημείωμα στη διεύθυνση: Futureland A.E., Αγ. Ιωάννου 18-20, Αγία Παρασκευή, 153 42 Αθήνα, υπόψη κ. Μαυροειδή.

Η κατάκτηση του Άρη

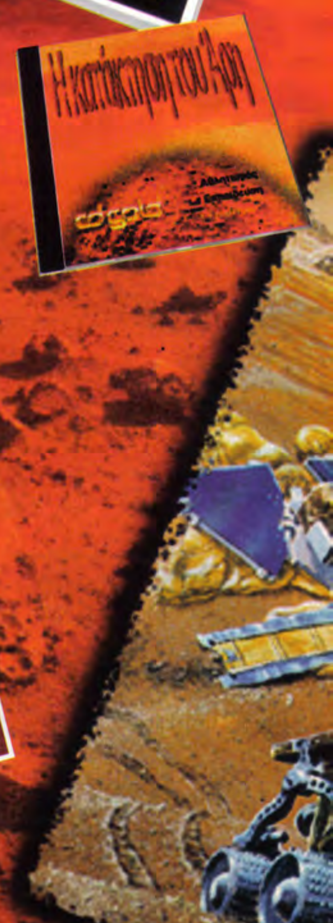
Τώρα σε ένα μοναδικό CD-ROM
που συνοδεύει το νέο τεύχος
της σειράς **CD GOLD!**

Η απόβαση στον Κόκκινο Πλανήτη: Το επόμενο μεγάλο βήμα στην ιστορία της κατάκτησης του διαστήματος.

Ολες οι πρόσφατες εξελίξεις
όπως η αποστολή του Pathfinder στον Αρη.
Ενα μοναδικό ιστορικό ντοκουμέντο!



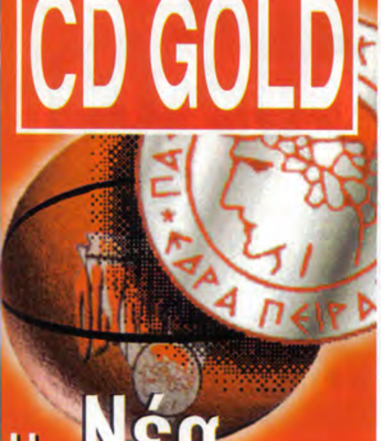
- **Ολα τα κείμενα στην ελληνική γλώσσα**
- **Κείμενο, ήχος, animation και video**
- **Αρθρα για τις εξελίξεις σε κάθε περίοδο, τα πορίσματα και τις γνώσεις από κάθε σημαντική αποστολή.**



cd gold

- Αθλητισμός
- Εκπαίδευση
- Επιστήμη

ΤΙΜΗ: 3.000 δρχ.


CD GOLD
Η Νέα επαναστατική Σειρά που σε Κάθε Τεύχος της σας Χαρίζει μια πλήρη Multimedia εφαρμογή!


Ζητήστε το στα περίπτερα!
cd gold
• Αθλητισμός
• Εκπαίδευση
• Επιστήμη

Ανοδική πορεία για την Compaq

Η Compaq Computer A.E. ανακοίνωσε αύξηση των πωλήσεων του ελληνικού υποκαταστήματος κατά 70% σε μονάδες ηλεκτρονικών υπολογιστών για το πρώτο τρίμηνο που τελείωσε στις 31 Μαρτίου 1997, σε σύγκριση με το αντίστοιχο πρώτο τρίμηνο του 1996. Το μερίδιο αγοράς της Compaq στην ελληνική αγορά αυξήθηκε στο 9,5% κατά το πρώτο τρίμηνο του 1997, παρουσιάζοντας αύξηση 53,5% σε σχέση με το αντίστοιχο τρίμηνο του περασμένου χρόνου, οπότε το ποσοστό αυτό άγγιζε μόλις το 6,2%.

Ομως, και οι παγκόσμιες πωλήσεις της Compaq σημειώνουν ανοδική πορεία, με συνολική αύξηση για το πρώτο τρίμηνο του 1997 της τάξης του 14,3% και καθαρό εισόδημα που ανέρχεται σε 387 εκατομμύρια δολάρια. Τελευταία μεγάλη επιτυχία της Compaq υπήρξε η συμφωνία πλήρους εξαγοράς της Tandem Computers, αντί του ποσού των 3 δισεκατομμυρίων δολαρίων!


Στη φωτογραφία ο γενικός διευθυντής της Compaq Computer A.E. κ. Θέμης Ρεκλείτης.

Technokids και στην Ελλάδα

Τα Technokids, ένας διεθνής εκπαιδευτικός οργανισμός που διδάσκει σε παιδιά 3,5 έως 16 ετών τη χρήση της τεχνολογίας και των υπολογιστών, έφθασαν και στη χώρα μας. Πρόκειται για μία από τις πλέον τεχνολογικά αναπτυγμένες μεθόδους εκμάθησης τεχνολογίας, κατά την οποία μάλιστα αντιστοιχεί ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής σε κάθε μαθητή. Εκτός από τους Η/Υ, τα παιδιά δουλεύουν με πληθώρα προγραμμάτων (διαφορετικά για κάθε ηλικία) καθώς και με έγχρωμους εκτυπωτές, ψηφιακές κάμερες, modems, έγχρωμα scanners, multimedia, δίκτυα intranet και φυσικά με το Internet.
Τα Technokids λειτουργούν ήδη στο Παλαιό Φάληρο και την Κηφισιά. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να καλέσετε τα τηλέφωνα 9851172 και 6250152.



Η μάχη των 3D καρτών καλά κρατεί



Μπορεί η απλή SVGA κάρτα γραφικών σας με 1MB μνήμη να είναι επαρκής για τις ανάγκες του PC σας, σίγουρα όμως δεν μπορεί να σας αφήσει αδιάφορους ο ανταγωνισμός που αναπτύσσεται στο χώρο των λεγόμενων 3D accelerated graphics cards. Η Videologic και η 3Dfx είναι οι δύο πιο σημαντικές εταιρίες του χώρου που "κονταροχτυπιούνται" εδώ και μήνες για την τελική επικράτηση. Η πρώτη εξέδωσε μία λίστα με 29 τίτλους για την PowerVR, επιπλέον των 100 που βρίσκονται ήδη σε ανάπτυξη. Μεταξύ αυτών περιλαμβάνονται το Tomb Raider, το MDK και το G-Police της Psygnosis. Η λίστα της 3Dfx είναι μικρότερη αριθμώντας 80 τίτλους. Σε αυτήν συμπεριλαμβάνονται οι τρεις που προαναφέραμε και πολλοί άλλοι, των οποίων η επιτάχυνση γίνεται μέσω του Direct3D που υποστηρίζουν και οι δύο κάρτες. Τι μπορεί, λοιπόν, να διαλέξει κάποιος; Η PowerVR της Videologic υπερτερεί τεχνικά αλλά δεν διαθέτει την εγκαταστημένη βάση χρηστών της 3Dfx, η οποία έχει στα χέρια της τα επερχόμενα Quake 2 και Daikatana. Παρ' ότι η μάχη δεν έχει τελειώσει ακόμη, η Videologic πρέπει να κάνει σύντομα κάτι αποτελεσματικό για να γείρει την πλάστιγγα προς το μέρος της.

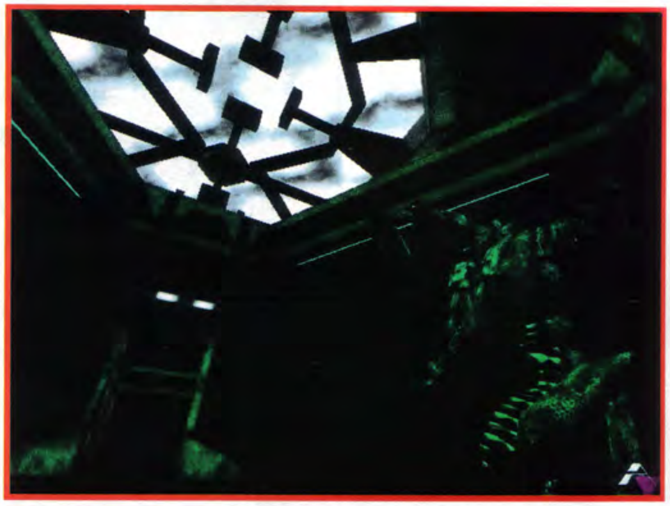


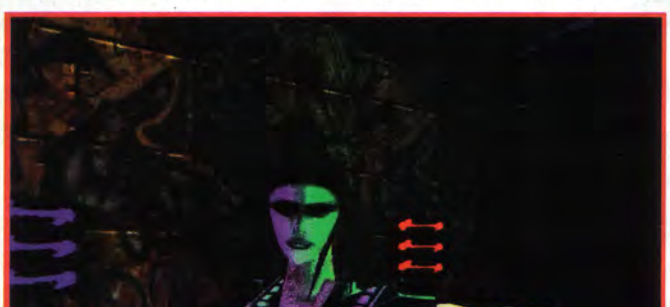
Thrustmaster από την Grup Multimedia

Η Thrustmaster, η κορυφαία εταιρία στην παγκόσμια αγορά χειριστηρίων για PC, προστέθηκε από τον Ιούλιο στις εταιρίες που αντιπροσωπεύει επίσημα η Grup Multimedia Systems. Η Grup θα διαθέσει στην ελληνική αγορά ολόκληρη την γκάμα των περιφερειακών της Thrustmaster, συνοδεύοντάς τα με εγγύηση καλής λειτουργίας 12 μηνών, ελληνικές οδηγίες χρήσης, καθώς επίσης με τεχνική υποστήριξη. Ανάμεσα στα προϊόντα της Thrustmaster συγκαταλέγονται τα joysticks TOP GUN, ειδικά κατασκευασμένα για τους λάτρες των αιθέρων, ενώ υπάρχουν βέβαια εξειδικευμένα χειριστήρια και για τους φίλους των racing, sport και action games. Στα επόμενα τεύχη του PC MASTER θα έχουμε για εσάς, μέσα από τις στήλες του περιοδικού, αναλυτικότερες παρουσιάσεις για τα νέα χειριστήρια κάθε είδους της Thrustmaster έτσι ώστε να μπορέσετε να επιλέξετε αυτό που ταιριάζει καλύτερα στις προτιμήσεις σας.
Η Grup Multimedia Systems, στην οποία μπορείτε να απευθυνθείτε για περισσότερες πληροφορίες, έχει την έδρα της στην οδό Μακρυγιάννη 20 στο Μοσχάτο, ενώ το τηλέφωνό της είναι το 9380000.

Prey - Η νέα γενιά

Αρκετοί είναι αυτοί που πιστεύουν ότι τα Doom-clones παιχνίδια έχουν εξαντλήσει τις δυνατότητές τους και σύντομα θα αποτελούν παρελθόν. Με αυτό τον ισχυρισμό διαφωνεί η 3D Realms, η οποία παρουσίασε στην περίφημη E3 το νέο 3D shooting παιχνίδι που ετοιμάζει, το Prey. Τα πρώτα σχόλια κάνουν λόγο για ένα παιχνίδι νέας γενιάς, το οποίο θα αποτελέσει σταθμό στο είδος. Πρώτα απ' όλα θα απαιτεί οπωσδήποτε 3D κάρτα γραφικών και θα υπάρχει εξελιγμένο φιλτράρισμα που θα εξαλείφει την εμφάνιση pixels όταν πλησιάζεις κοντά σε τέρατα ή τοίχους, κάτι που σημαίνει ότι τα γραφικά θα είναι όσο καλύτερα γίνεται. Επίσης, το Prey θα χρησιμοποιεί τη λεγόμενη Portal Technology, η οποία δημιουργεί έναν virtual κόσμο όπου ο χώρος παύει να υφίσταται ως έννοια, αφού τα δωμάτια και τα επίπεδα μπορούν να υπάρχουν το ένα μέσα στο άλλο. Η 3D Realms υπόσχεται, επίσης, εξελιγμένη τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών και ένα καταπληκτικό σενάριο με πλούσια πλοκή που θα ζηλέψουν πολλά adventures. Ο χρόνος θα δείξει αν όλα αυτά θα γίνουν πραγματικότητα, αφού το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στις αρχές του 1998.





Fighter Squadron από την Activision



Για τους φίλους των σκληρών και δύσκολων flight simulators, η Activision θα κυκλοφορήσει το Fighter Squadron: The Screamin' Demons over Europe. Το σενάριο τοποθετεί το παιχνίδι στην περίοδο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και παρέχει τη δυνατότητα να πιλοτάρετε τα καλύτερα μαχητικά και βομβαρδιστικά αεροπλάνα τόσο των Συμμάχων όσο και του Άξονα. Θα απαιτεί ιδιαίτερες ικανότητες

ADVENTURE UPDATE

Εξαντλήσαμε όλα τα περιθώρια αναμονής του Betrayl in Antara της Sierra προκειμένου να το παρουσιάζαμε στο τεύχος αυτό. Δυστυχώς, αν και είχε κυκλοφορήσει στην Αμερική από τις αρχές του Ιούλη, η κυκλοφορία του στην Ευρώπη έπαιρνε συνεχώς αναβολή. Ετσι, αναγκαστικά "πάει" για το τεύχος του Οκτώβρη, όπου ήδη περιμένουν και τα Star Trek: Generations, Koala Lampur: Journey to the Edge και Sentient: Explore the Infinite.

ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΤΩΝ ΤΙΤΛΩΝ ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ

Το άρθρο αυτό γράφτηκε στις 28 Ιουλίου. Ετσι, καλύπτονται και οι μήνες Ιούλιος-Αύγουστος, ενώ εσείς θα διαβάζετε το τεύχος στις αρχές Σεπτεμβρίου. Αντί για το συνηθισμένο "μπλα-μπλα", έκρινα ότι θα είναι καλύτερο να σας δώσω μία λίστα που θα περιέχει ΟΛΟΥΣ τους αναμενόμενους HOT τίτλους, καθώς και τις ημερομηνίες κυκλοφορίας τους όπως αυτές έχουν δοθεί από τις εταιρίες παραγωγής. Στη λίστα αυτή θα βρείτε και μερικά ΜΗ Adventures/RPGs. Τα πρόσθεσα όμως αφ' ενός επειδή τα θεωρώ, ούτως ή άλλως, σημαντικά, αφ' ετέρου γιατί διαισθάνομαι ότι οι περισσότεροι από εσάς τα περιμένετε με αγωνία.

ΙΟΥΛΙΟΣ

DIE BY THE SWORD
(Treyarch Invention/Interplay)
Το πολύ αναμενόμενο Hack-and-slash sword fighting παιχνίδι.

FAERY TALE ADVENTURE 2
(The Dreamer's Guild/Ignite)
Fantasy role-playing παιχνίδι.

ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ

BIRTHRIGHT
(Sierra)
Action/Role-playing βασισμένο στον κόσμο των AD&D.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
(Crystal Dynamics/Activision)
Το περίφημο action-adventure μεταφερμένο από τα PlayStation.

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN
(Interplay)
Οταν στην περίφημη 3-D engine του Descent δημιουργούν ένα RPG βασισμένο στον κόσμο των AD&D.

FALLOUT
(Interplay)
Ενα εντυπωσιακό RPG βασισμένο σε έναν μεταπυρηνικού ολοκαυτώματος κόσμο.

ISLAND OF DR MOREAU
(Psygnosis)
Βασισμένο στο περίφημο horror μυθιστόρημα του H.G. Wells.

WARLORDS III
(Strategic Studies Group/Broderbund)
Το πολυαναμενόμενο strategy game.

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

BLACK DAHLIA
(Take 2 Interactive)
Ενα ακόμη occult adventure που διαδραματίζεται στα 1940.



BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN





DELIRIUM
(Interplay)
Ενα ακόμη Cyberspace adventure με αρκετά ενδιαφέρον σενάριο και puzzles.

HEXEN II
(Raven Software/Activision)
Assassin, Necromancer, Paladin και Crusader βασισμένοι στη μηχανή του Quake. Αρχικά αναμενόταν τον Ιούλιο.

LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY
(Westwood Studios/Virgin)
Η συνέχεια του εκπληκτικού παιχνιδιού της Westwood, από τα πλέον αναμενόμενα RPGs. Αρχικά αναμενόταν τον Ιούλιο.

MAGESLAYER
(Raven Software/GT Interactive)
Ενα ακόμη Fantasy Action RPG.

OF LIGHT AND DARKNESS
(Interplay)
Ενα ακόμη adventure game με εντυπωσιακά γραφικά.

RED BARON II
(Dynamix/Sierra On-Line)
Η συνέχεια του εκπληκτικού Red Baron, βασισμένη στα αεροπλάνα του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Κώστα Πολύζο (goofy), μ' ακούς;

STARCRAFT
(Blizzard)
Το Warcraft 2 μεταφερμένο στο διάστημα ή κάτι τελείως καινούριο; Αρχικά αναμενόταν τον Αύγουστο.

ULTIMA ONLINE
(Origin)
Βασισμένο στον ομώνυμο κόσμο των θρυλικών RPGs σε ειδική έκδοση για το Internet. Οι Beta discs ήδη κυκλοφορούν!

UNREAL
(Epic Megagames/GT Interactive)
Από τους πιο αναμενόμενους τίτλους της χρονιάς, το παιχνίδι που θα επισκιάσει το Quake.

►►►►►►►►►►►►►► 27

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Μέχρι τον Νοέμβριο θα έχουν παρουσιαστεί όλοι οι νέοι αθλητικοί τίτλοι της Accolade, η οποία καλύπτει όλη την γκάμα των αμερικανικών αθλητικών δραστηριοτήτων. Συγκεκριμένα θα κυκλοφορήσουν το Hardball 6, που θα αφορά στο baseball και θα μπει κι αυτό με τη σειρά του στον κόσμο των 3 διαστάσεων, το Legends 98, για το όχι και τόσο προσφιλές μας ράγκμπι, και η πέμπτη συνέχεια του Jack Nicklaus, κλασικού παιχνιδιού γκολφ. Τίποτα σε ποδόσφαιρο ή μπάσκετ, πάντως. Μήπως πρέπει να μάθουμε και λίγο baseball;

Οι οπαδοί της ψηφιακής έκδοσης του Magic: The Gathering για PCs μπορούν τώρα να αποκτήσουν extra κάρτες για τη συλλογή τους, τις οποίες έχουν επινοήσει οι κορυφαίοι παίκτες του "αθλήματος". Οσοι πιστοί, αναζητήστε πληροφορίες στη διεύθυνση http://www.gathering.net. Για να προκαλείτε φίλους, γνωστούς αλλά και τον πτωχό τω πνεύματι υπολογιστή σας έχοντας περισσότερα ατού στα χέρια σας.

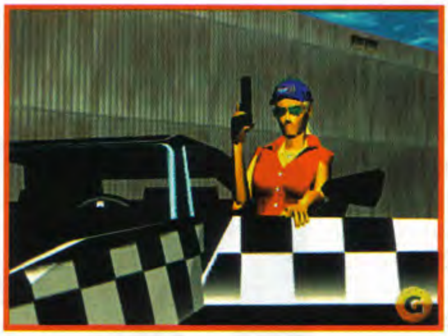
Οι DirectX drivers της Microsoft φέρουν πλέον τον αριθμό 5 δίπλα τους και έχουν ήδη ολοκληρωθεί και ασταλεί σε κατασκευαστές και χρήστες. Είναι, φυσικά, πληρέστεροι και, αν διαθέτετε την τελευταία λέξη τεχνολογίας στο hardware, καλά θα κάνετε να τους προμηθευτείτε.

"Θα αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες βλέπουν και παίζουν τα on-line Role Playing Games." Αυτές τις φιλόδοξες δηλώσεις κάνει η 8th Wonder Games για το νέο της multiplayer on-line RPG σύστημα που ονομάζεται Infinity Game System και περιλαμβάνει και ένα toolkit κατασκευής σεναρίων και παιχνιδιών. Με αυτό οι παίκτες θα μπορούν να συνθέσουν τα δικά τους σενάρια σε αχανείς και πλήρως αναπτυγμένους κόσμους, που μπορεί και να είναι interactive μεταξύ τους, δημιουργώντας ατελείωτες ευκαιρίες για περιπέτεια. Αν είναι το μισό καλό απ' όσο ακούγεται, τότε σίγουρα αξίζει τον κόπο.

Αν νομίσατε πως κάπου εδώ εμπλέκονται οι ρωμαϊκές λεγεώνες, πέσατε έξω. Το Pax Imperia: Eminent Domain είναι ένα παιχνίδι που εκτυλίσσεται, όπως και τόσα άλλα, στον Γαλαξία μας (πρέπει λογικά να τον έχετε μάθει σαν την τσέπη σας). Είναι μάλιστα το sequel ενός διαστημικού παιχνιδιού που στηριζόταν στην εκτενή διοίκηση. Στηριζόταν, υπέρ το δέον, βέβαια, και έτσι αποφάσισαν η συνέχειά του να έχει μεν μεγάλο εύρος και βάθος παιξίματος, αλλά να διατηρεί τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα του. 800 κόσμοι, 16 εξωγήινες φυλές, εκτενής σχεδιασμός των αεροσκαφών και εκατοντάδες τεχνολογίες πρός ανακάλυψη είναι χαρακτηριστικά που μπορούν να κάνουν το Master of Orion II να πέσει από την ακριβοθώρητη κορυφή. Θα το εξακριβώσουμε ιδίοις όμμασι σύντομα.

στο χειρισμό του αεροπλάνου και "κοφτερό μάτι", καθώς θα πρέπει να ξεχάσετε τους τηλεκατευθυνόμενους πυραύλους, τα συστήματα αυτόματης πλοήγησης και όλα τα "καλούδια" της τεχνολογίας που προσφέρουν άλλα παιχνίδια. Το παιχνίδι, εξάλλου, θα διαδραματίζεται στα φυσικά περιβάλλοντα και με την εξελιγμένη simulator engine του θα λαμβάνει υπόψη όλους τους φυσικούς νόμους. Αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο φθινόπωρο.

Add-on και όχι μόνο



Όσοι από εσάς παίξατε το πολύ καλό Interstate 76, πρέπει να αρχίσετε να ετοιμάζεστε για το Interstate 77, το οποίο θα κυκλοφορήσει στις αρχές του 1998 - φυσικά από την Activision. Στην ουσία πρόκειται για add-on, όμως δεν είναι απαραίτητη η ύπαρξη του πρώτου για να λειτουργήσει. Το παιχνίδι θα περιέχει γύρω στις 25 αποστολές, οι οποίες θα είναι μικρότερες και σχετικά πιο εύκολες από αυτές του Interstate 76. Θα υποδύεστε τον Taurus, με νέο βοηθό σας την Jenny, ενώ θα υπάρχουν διάφορα επίπεδα δυσκολίας καθώς επίσης νέα όπλα και οχήματα.



Πάρτε θέση στα cockpits!

Πολλά μεγάλα ονόματα εταιριών θα κυκλοφορήσουν flight simulators τους επόμενους μήνες. Η Microprose ετοιμάζει το Falcon 4.0, το οποίο θα συνδυάζει τη διασκέδαση με το ρεαλισμό. Σε αυτό παίρνετε μέρος σε έναν real-time πόλεμο, ο οποίος εξελίσσεται ανεπηρέαστος από τις ενέργειές σας. Τα γραφικά θα είναι από τα ισχυρότερα σημεία του παιχνιδιού, αφού προέρχονται από πραγματικές εναέριες φωτογραφίες της Κορέας, όπου και τοποθετείται το σενάριο του παιχνιδιού. Από την άλλη πλευρά, η Sierra θα κυκλοφορήσει το Red Baron 2, το οποίο θα διαθέτει το απαραίτητο ιστορικό βάθος που φθάνει μέχρι την πιστή αποτύπωση των χρωμάτων των 22 αεροσκαφών από τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο. Το στοιχείο

ADVENTURE UPDATE

25 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR
(Revolution/Virgin)
Ο George και η Nico είναι πάλι εδώ σε μια πολύ καλή συνέχεια του Circle of Blood. Να έχετε εμπιστοσύνη στη Revolution.

BYZANTINE: THE BETPAYAL
(Discovery Channel)
Το πρώτο σε μία σειρά τίτλων της Discovery Communications/Planet Explorer. Με φυσικά γυρίσματα στην Κωνσταντινούπολη, κανονικούς ηθοποιούς, άνω των 120 τοποθεσίες (!), το περιμένουμε με αγωνία.

DEMON ISLE
(Sierra)
Με υπόβαθρο τους επτά περίφημους ναούς όπου κυριαρχεί μία διαβολική δύναμη. Ενα 3-D fantasy action game, μία ακόμη έκπληξη της Sierra. Αρχικά αναμενόταν τον Σεπτέμβριο.

MERIDIAN 59: REVELATIONS
(Studio 3DO/3DO)
Το δεύτερο expansion του πολύ καλού RPG που είναι γραμμένο ειδικά για το Internet.

RIVEN: THE SEQUEL TO MYST
(Cyan/Broderbund)
Το πλέον αναμενόμενο παιχνίδι της χρονιάς. Η συνέχεια του MYST που καταγράφηκε ως ένα πραγματικό ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ στον κόσμο των computers.

TEMUJIN: THE CAPRICORN COLLECTION
(SouthPeak Interactive)
Ανακαλύψτε τα περίφημα μυστικά του Ghengis Khan σε ένα καθαρόαιμο graphic adventure game.

ZORK GRAND INQUISITOR
(Activision)
Ενα ακόμη adventure game που αυτήν τη φορά όμως σέβεται την παράδοση των περίφημων Zorks.

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ

BLADE RUNNER
(Westwood/Virgin)
Η μεταφορά στα PCs της περίφημης CULT ταινίας (την έχω δει 6 φορές!!). Μακάρι να είναι πετυχημένο adventure.

THE ELDER SCROLLS ADVENTURES: REDGUARD
(Bethesda Softworks)
Η συνέχεια του εκπληκτικού Daggerfall, τρίτο στην περίφημη αυτή σειρά των RPGs.

MIGHT AND MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN
(New World Computing/3DO)
Επιτέλους, η συνέχεια ενός από τα καλύτερα RPGs όλων των εποχών. Αυτήν τη φορά με 3D γραφικά!

STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY
(Tribal Dreams/Interplay)
Το καλύτερο Star Trek που έχει κυκλοφορήσει ποτέ, με εκπληκτικά γραφικά και ομιλίες από τους πρωταγωνιστές της τηλεοπτικής σειράς.

TEX MURPHY: OVERSEER
(Access Software)
Ενα ακόμη επεισόδιο με ήρωα τον γνωστό ντετέκτιβ που όλοι περιμένουν να ξεπεράσει τη φήμη του εκπληκτικού Pandora Directive. Σημειωτέον ότι θα είναι το ΠΡΩΤΟ παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει ΠΡΩΤΑ σε DVD και αργότερα σε CD-ROMs.

POLICE QUEST: SWAT 2
(Sierra)
Διοικείς μία SWAT team προσπαθώντας να σταματήσεις διάφορους "τρομοκράτες". Ενας τίτλος που δεν πιστεύω ότι θα έχει καμία τύχη στην Ελλάδα. Αρχικά αναμενόταν τον Οκτώβριο.

QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE
(Sierra)
Οταν οι χρήστες ΘΕΛΟΥΝ και απαιτούν, ΥΠΟΧΡΕΩΝΟΥΝ μία εταιρία όπως η Sierra να κυκλοφορήσει τουλάχιστον έναν ακόμη τίτλο από την πολύ αγαπημένη αυτή σειρά. 3-D γραφικά, Internet και ό,τι άλλο θέλει η ψυχή σας.


MONKEY ISLAND 3

TOMB RAIDER 2
(Core Design/Eidos)
Η πανέμορφη Lara Croft αναζητά αυτήν τη φορά ένα πανάρχαιο κινεζικό μαχαίρι.

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

BALDUR'S GATE
(BioWare/Interplay)
Η Interplay τρελάθηκε!!! Ενα ακόμη RPG βασισμένο στον κόσμο των Forgotten Realms. Οσα RPGs δεν βγήκαν τα δύο τελευταία χρόνια, κυκλοφορεί μόνη της η Interplay το τελευταίο εξάμηνο!

THE CURSE OF MONKEY ISLAND
(LucasArts)
Ο βρωμερός και φοβερός LeChuck είναι πάλι κοντά μας, στο τρίτο επεισόδιο της πιο αγαπημένης σειράς των adventurers όλου του κόσμου.

DAIKATANA
(ION Storm/Eidos Interactive)
Ο πρώτος τίτλος της ION Storm συνδυάζει στοιχεία από τα role-playing games με 3-D action.

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY
(Sierra)
Τα τελευταίο επεισόδιο της ομώνυμης σειράς της εκπληκτικής Roberta Williams. Δεν θα μοιάζει όμως σχεδόν σε τίποτα με τα προηγούμενα adventure games. Πολυγωνικά γραφικά και καθαρή action τι σχέση έχουν με τα King's Quest 2 & 4;

QUAKE II
(id Software)
Η συνέχεια του περίφημου 3-D action.

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS
(Blizzard)
Το πολυαναμενόμενο Orc adventure της Blizzard, βασισμένο στον κόσμο των Warcraft. Εσύ είσαι ένας Orc!

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

THE JOURNEYMAN PROJECT III: LEGACY OF TIME
(Presto Studios/Red Orb)
Η τρίτη και ίσως η καλύτερη συνέχεια της δράσης του θρυλικού Agent 5.

RETURN TO KRONDOR
(7th Level)
Η επίσημη συνέχεια του κλασικού πια παιχνιδιού του Raymond Feist. Θα περιέχει πραγματικά 3-D γραφικά. Αρχικά αναμενόταν τον Νοέμβριο.

ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

STADIUM PC΄S

Explorer Series

CPU CYRIX MMX-200 , M/B QDI Explorer IV VX-430, Cache 512KB, RAM 16 MB EDO, FDD 1.44, HDD 2.1GB, CD-ROM 20x , Sound Card 16 PnP, Ηχεία 50W, Diamond Stealth 3D 2240 2MB, Keyboard 104 Win 95, Monitor 15' Color Digital OSD,Mouse & Pad

39.000 το Μήνα με Φ.Π.Α

Titanium Series

CPU INTEL MMX-200, M/B QDI Titanium IB TX-430, Cache 512KB, RAM 16 MB EDO, FDD 1.44, HDD 2.1GB, CD-ROM 20x , Sound Card 16 PnP ,Ηχεία 50W, Diamond Stealth 3D 2240 2MB, Monitor 15' Color Digital OSD, Keyboard 104 Win 95, Mouse & Pad, Fax/Modem 33.600 SVD

50.000 το Μήνα με Φ.Π.Α

Titanium ATX Series

CPU INTEL MMX 233, M/B QDI Titanium IIIB TX-430, Cache 512KB, RAM 16 MB EDO, FDD 1.44, Quantum 3.8GB FIREBALL, CD-ROM 24x , Sound Card 16 PnP, Ηχεία 100W, Diamond Stealth 3D 2240 2MB, Monitor 15' Color Digital OSD Keyboard 104 Win 95, Mouse & Pad, Fax/Modem 33.600 External SVD

61.500 το Μήνα με Φ.Π.Α

CD-ROM DRIVES

Samsung 20x	21.500
Samsung 24x	26.000

MOTHERBOARD΄S QDI

QDI Explorer IV 430-VX ΝΕΟ	26.500
QDI Titanium IB 430-TX	36.000
QDI Titanium IIIB ATX 430-TX	37.500

CPU΄S

INTEL MMX 166	51.500
INTEL MMX 200	87.500
INTEL MMX 233	137.000
AMD K6-200	77.000
AMD K6-233	104.500
CYRIX MMX-166	35.000
CYRIX MMX-200	52.000

SOUND CARD΄S

Sound Compatible 16bit PnP	6.500
Sound Blaster 16Value	14.000

SPEAKER΄S

50 Watt Active	4.100	100 Watt Active	6.600
200 Watt Active	10.700	240 Watt 3D Active	12.700

VGA CARD΄S

Diamond Stealth 2240 3D 2MB	16.500
Diamond Monster 3D upgrade 4MB	60.500
Matrox Mystique 2MB	30.000
Matrox Rainbow Runner	76.000
Matrox Millenium II	CALL

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

MULTIMEDIA CENTER Ltd

ΚΕΝΤΡΙΚΟ: Βασ. Κωνσταντίνου 7, 10674 Αθήνα
Τηλ.: (01) 7259172, 7251785, FAX: (01) 7251784
E-mail: mmcenter@mail.otenet.gr
ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: Σολωμού 34, 10682 Αθήνα, Τηλ: (01) 3300330-1, Fax:(01) 3300331

Οι τιμές είναι ενδεικτικές, αλλάζουν συνήθως καθημερινά. Δεν συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ.

Αποστολή με αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα.

MULTIMEDIA CENTER



με στόχο να ξεπεράσει το προηγούμενο. Τα γραφικά του θα είναι από τα καλύτερα, με πολύ ρεαλιστικό cockpit και πολύ όμορφα σχεδιασμένα τοπία. Στη multiplayer επιλογή του θα



που θα διακρίνει το παιχνίδι είναι η συνεχής αλληλεπίδραση με το ζωντανό περιβάλλον, καθώς σε αέρα και έδαφος θα συμβαίνουν γεγονότα, είτε είναι παρών ο παίκτης είτε όχι. Ετσι, θα συναντήσετε αερομαχίες σε εξέλιξη, συμμαχικές δυνάμεις να επιτίθενται σε εχθρικούς στόχους και γενικά ό,τι συμβαίνει σε έναν πόλεμο. Τέλος, πρόκειται να κυκλοφορήσει το AH-64D Longbow II από την Electronic Arts, μπορούν μέχρι οκτώ πιλότοι να ενωθούν σε μια campaign ενάντια στον υπολογιστή ή ενάντια σε άλλους παίκτες μέσω δικτύου. Μάλιστα, είναι δυνατό να μοιραστείς το ελικόπτερό σου με κάποιον συνεργάτη.

Ο δέκατος πλανήτης

Αφού τα υπολόγισαν όλα οι σεναριογράφοι της Bethesda Softworks, διαπίστωσαν πως η εξωγήινη απειλή κατά καιρούς έχει έρθει από το βυθό της θάλασσας μέχρι και από την άλλη άκρη του σύμπαντος. Από τον φημολογούμενο όμως ως μυστηριώδη δέκατο πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος δεν έχει έρθει τίποτα. Για να μη χάσουν την ευκαιρία και προλάβει κάποιος άλλος (τέτοιες ιδέες μια φορά έρχονται) σκάρωσαν στα γρήγορα μία εξωγήινη επίθεση σε κάποια ερευνητική βάση του Πλούτωνα και έτοιμο το σενάριο: οι γήινοι, οι εξωγήινοι, η σωτηρία του πλανήτη και... ιδού το Tenth Planet! Το παιχνίδι αναμένεται να έχει μεγάλη επιτυχία καθώς συνδυάζει την τρισδιάστατη μάχη στο διάστημα και τις επιφάνειες των πλανητών, ένα μη γραμμικό σενάριο με πάμπολλες αποστολές και προσεκτικό



στρατηγικό σχεδιασμό. Αν αναλογιστείτε ότι περιλαμβάνεται υποστήριξη των νέων 3D επιταχυντών γραφικών και τρισδιάστατου ήχου καθώς επίσης παιχνίδι δικτύου, καταλαβαίνετε πως δεν μιλάμε για ένα συνηθισμένο παιχνίδι στρατηγικής. Υπομονή μέχρι τον Οκτώβριο.

Wing Commander: Prophecy. No comment...



Όσοι πιστοί προσέλθετε. Το Wing Commander: Prophecy θα συνεχίσει την παράδοση ανοίγοντας ένα νέο κεφάλαιο στην ιστορία των φημισμένων παιχνιδιών, χρησιμοποιώντας νέα game engine και εισάγοντας νέους χαρακτήρες. Θα υποστηρίζει, φυσικά, multiplayer έκδοση, η οποία υπόσχεται τις πιο εκπληκτικές αερομαχίες που έχετε δει. Η επιστροφή των Mark Hammill, Tom Wilson και Ginger Allen στους πρωταγωνιστικούς ρόλους είναι σίγουρη. Τα πολλά λόγια είναι φτώχεια για τέτοιον τίτλο. Περιμένουμε την κυκλοφορία του...

3D game από τη Sierra

Στα 3D παιχνίδια κάτι έχει αρχίσει να κινείται, αφού οι εταιρίες βλέποντας την κορεσμένη αγορά στρέφονται σε νέες αναζητήσεις. Τα πρώτα νέα για το παιχνίδι που ετοιμάζει η Sierra είναι εντυπωσιακά. Το Half Life δεν θα είναι ένα παιχνίδι που σκοτώνεις ό,τι βλέπεις σε μία ακολουθία επιπέδων. Αντίθετα, θα εκτυλίσσεται σε έναν ξεχωριστό τρισδιάστατο κόσμο, όπου η ζωή ακολουθεί την πορεία της ανεξάρτητα από εσένα. Τα τέρατα έχουν τη δική τους ζωή, ενώ αν αποφασίσετε να ακολουθήσετε κάποιο, μπορεί να μάθετε κάτι για την κατάσταση στην οποία βρίσκεστε. Ενα τέρας που είναι μόνο και άοπλο μάλλον θα το σκάσει, για να κρυφτεί ή να φέρει ενισχύσεις, ενώ τα ανθρώπινα όντα θα προσπαθήσουν να σας "την πέσουν" από πίσω. Τέλος, οι πληροφορίες μιλάνε για 16-bit χρώματα, δηλαδή 65.535 με απλή κάρτα γραφικών και περισσότερα από 16 εκατομμύρια, αν έχετε την κατάλληλη κάρτα. Αναμείνατε...







ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ



ΑΘΗΝΑ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 35 & ΤΖΩΡΤΖ / ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 23 / ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49Α & ΠΑΤΗΣΙΩΝ-ΤΗΛ. ΚΕΝΤΡΟ:380 9821, FAX: 384 8254
ΚΗΦΙΣΙΑ: ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 10, ΕΜΠ. ΚΕΝΤΡΟ ΚΕΡΑΣΙΕΣ, ΤΗΛ.: 623 1854 • **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** ΕΘΝ. ΑΜΥΝΗΣ 40 -ΤΗΛ. ΚΕΝΤΡΟ:243 660, FAX: 263 153

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ...

(...και διανυκτέρευση;)

CD-ROM?

Όσα και να θέλετε, έχουμε περισσότερα!

Για σας που θέλετε ένα οποιοδήποτε cd-rom
με οποιοδήποτε θέμα, για σας που
οι απαιτήσεις σας είναι λίγο ή και πολύ
μεγαλύτερες, για σας που ψάχνετε αλλά
είστε και ανοιχτοί σ'αυτό που θα σας βρει...
υπάρχει ο Παπασωτηρίου.
Έχει κάτι παραπάνω από αυτό που θέλετε!

Παπασωτηρίου
MULTIMEDIA STORES

Έλα...να φύγεις

PC Spy

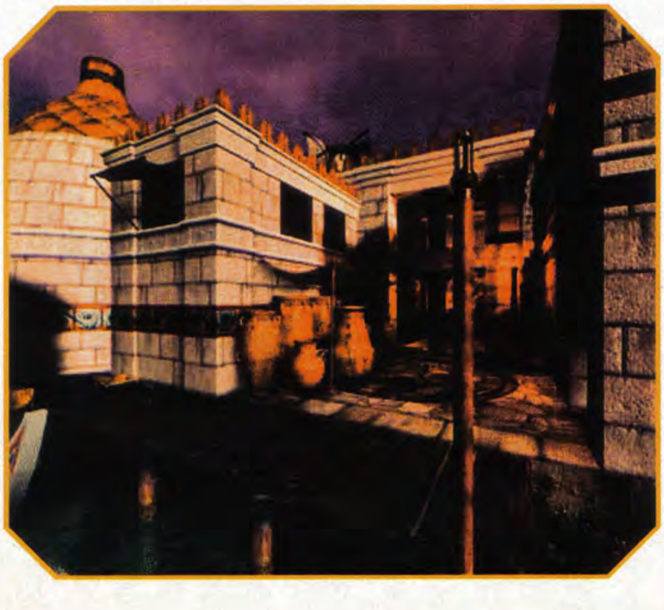
Από την παρούσα στήλη θα παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους μήνες για PCs. Κατάσκοπός μας για αυτόν το μήνα ο "μαιτρ" των adventures, Αντρέας Τσουρινάκης, που αναλαμβάνει να προετοιμάσει το έδαφος για τέσσερις εκπληκτικές νέες περιπέτειες του είδους.

THE JOURNEYMAN PROJECT 3

Από την Presto Studios

Οταν κυκλοφόρησε η είδηση ότι η Sanctuary Woods αποφάσισε να κλείσει το τμήμα της που ασχολούνταν με την παραγωγή computer games, όλοι αναρωτηθήκαμε τι θα γίνει με τα εκπληκτικά The Journeyman Project 1 & 2. Η Presto Studios φρόντισε σχετικά γρήγορα να μας βγάλει από το αδιέξοδο. Γνωστοποίησε πολύ νωρίς ότι ήρθε σε συμφωνία με την Broderbund και το νέο της τμήμα, Red Orb Entertainment, για την κυκλοφορία του Journeyman Project 3.

Εχω παίξει και τα δύο της σειράς και ομολογώ ότι είναι από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω δει. Φανταστικά σενάρια, ταξίδια στο

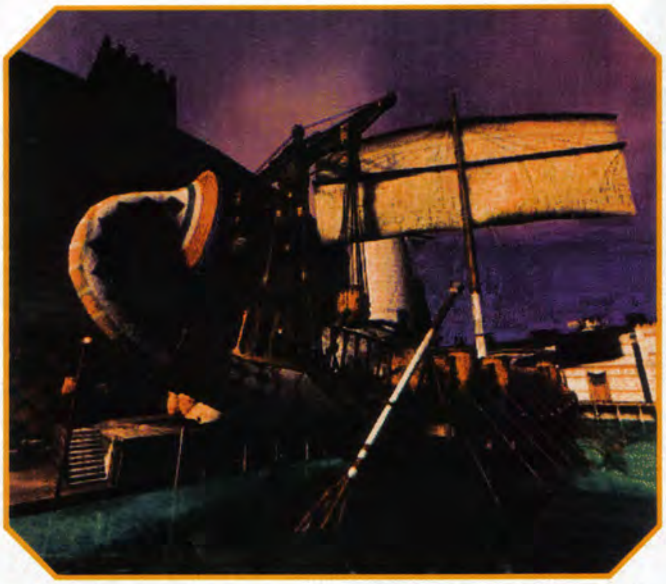




χρόνο, έξυπνοι γρίφοι, με ήρωα τον περίφημο Gage Blackwood, γνωστότερο ως Agent 5 της περίφημης Temporal Security Agency.

Η Temporal Security Agency (TSA) είναι η κυβερνητική υπηρεσία για τις δραστηριότητες που αφορούν στα ταξίδια μέσα στο χρόνο. Ο Jack Baldwin, επικεφαλής της TSA, έχει προσλάβει τους κορυφαίους πράκτορες και για πάρα πολλά χρόνια όλα λειτουργούσαν κανονικά. Η εξαφάνιση όμως της Agent 3, της πανέμορφης Michelle Visard, οδήγησε την TSA στην οριστική απόφαση να απαγορεύσει τα ταξίδια μέσα στο χρόνο.

Στην περιπέτειά μας, καθώς γυρνάς πίσω στο χρόνο για να ερευνήσεις μία ακόμη "χρονική αναστροφή", παίρνεις ένα κατεπείγον μήνυμα από την Agent 3, αυτή ακριβώς που προσπάθησε ανεπιτυχώς να σε κατηγορήσει για μία σειρά εγκλημάτων που ποτέ δεν διέπραξες στο The Journeyman Project 2: Buried in Time. Καταδιώκοντας για μία ακόμη φορά την Agent 3, θα πρέπει να ταξιδέψεις μέ-



σα στο χρόνο αναζητώντας έναν, εδώ και πάρα πολλά χρόνια, χαμένο πολιτισμό. Για μία ακόμη φορά το ανθρώπινο είδος απειλείται πολύ σοβαρά και εσύ είσαι η μοναδική ελπίδα του.

Από τα προαναφερθέντα γίνεται εύκολα αντιληπτό ότι δυστυχώς το βασικό σεναριακό υλικό μοιάζει πάρα πολύ με το Buried in Time, κάτι που οπωσδήποτε καταγράφεται στα αρνητικά του παιχνιδιού.

Ομως, η καταιγιστική δράση, που είναι το κύριο χαρακτηριστικό της σειράς, φαίνεται να διατηρείται και στο τρίτο παιχνίδι της σει-

Από τον Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

ράς σε πολύ υψηλά επίπεδα. Πάρα πολύ έξυπνοι γρίφοι και προσεκτικά σχεδιασμένα puzzles, υπόσχονται να μας κρατήσουν συντροφιά για πάρα πολλές ώρες.

Το user interface (είχε δανείσει τη βασική μορφή του στην προηγούμενη κεντρική σελίδα του Cosmos της CompuLink!) έχει εξελιχθεί φυσικά ακόμη περισσότερο. Το Buried in Time είχε ξεχωρίσει, ανάμεσα στ' άλλα, για το γεγονός ότι αποτελούσε τεχνολογική πρωτοπορία στην εποχή του. Τα γραφικά του, επίσης, έχουν βελτιωθεί, όλες οι εικόνες του ζαλίζουν με την τελειότητά τους, ενώ η εταιρία υπόσχεται ότι με τη βοήθεια της υπάρχουσας τεχνολογίας δεν θα αντιμετωπίσουμε τα όποια προβλήματα λειτουργικότητας υπήρχαν στα δύο πρώτα της σειράς.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μόνο για Windows 95 CD-ROM και θα απαιτεί Pentium στα 90MHz, 16MB RAM μνήμη, 4x CD-ROM drive, SVGA monitor/display card 640x480, με χιλιάδες χρώματα, Windows συμβατή κάρτα ήχου και συμβατότητα με τους drivers DirectX 3.0a.

Το Journeyman Project 3 προγραμματίζεται να κυκλοφορήσει τον Ιανουάριο του 1998.



STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY

Από την Tribal Dreams/Interplay Productions



Η πρωτότυπη σειρά του Star Trek εξακολουθεί να μαγνητίζει εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Αυτή η τρομερή επιτυχία της οδήγησε στην εμφάνιση αρκετών σειρών που προσπάθησαν να μιμηθούν την πρωτότυπη, χωρίς όμως καμία να το καταφέρει ουσιαστικά. Οπως λέω και εγώ "Mr Spock είναι μόνο ένας...", μια και δηλώνω φανατικός θαυμαστής του υπέροχου αυτού μυαλού και της "δεκαεξάγωνης" λογικής του.

Φυσικά, πολλές εταιρίες προσπάθησαν να δημιουργήσουν παιχνίδια εμπνευσμένα από τις ομώνυμες τηλεοπτικές σειρές, αλλά μόνο το Star Trek: 25th Anniversary, το εκπληκτικό Judgment Rites της Interplay, καθώς και το Next Generation: A Final Unity της Spectrum Holobyte σημείωσαν εμπορική επιτυχία.

Το Star Trek: Secret of Vulcan Fury είναι η τρίτη κυκλοφορία της Interplay πάνω στην πρωτότυπη και πολυαγαπημένη σειρά, της οποίας διατηρεί και τα αποκλειστικά δικαιώματα. Αυτήν τη φορά τα γραφικά και το user interface θα είναι τελείως διαφορετικά, μια και σχεδόν υποχρεωτικά ακολουθούν τα σημεία των καιρών, δηλαδή βροντοφωνάζουν "ζήτω η τεχνολογική εξέλιξη". Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για high-end photorealistic background γραφικά, motion-capture animation και ένα νέο interface που μοιάζει πάρα πολύ με αυτό του Full Throttle της LucasArts. Ετσι, όταν θα περνάτε τον κέρσορα πάνω από ένα αντικείμενο ή χαρακτήρα που το παιχνίδι "καταλαβαίνει", τότε ένα click & hold του mouse πάνω στο εν λόγω αντικείμενο ή χαρακτήρα θα εμφανίζει μία σειρά λειτουργιών από τις οποίες ο χρήστης θα μπορεί να επιλέξει όποια θέλει. Θεωρήθηκε ως το καλύτερο interface, προκειμένου να λειτουργήσει σωστά ο απίστευτα εντυπωσιακός κόσμος των γραφικών που έχουν δημιουργήσει.



Το Secret of Vulcan Fury θα περιέχει, όπως και τα προηγούμενα, επτά νέα επεισόδια, τα οποία έχουν εγκριθεί από τον επίσημο συγγραφέα της σειράς D.C. Fontana. Και εδώ θα χειρίζεσαι τους έξι αγαπημένους σου ήρωες, το μάγο της διπλωματίας Captain Kirk, τον απόλυτο εκπρόσωπο της λογικής Mr Spock, τον μονίμως γκρινιάρη Doctor McCoy ("Είμαι γιατρός και όχι ένα δημιούργημα των υπολογιστών."), τον πλωτάρχη Sulu, τον "Μην με αποκαλείς Davey Jones", Checkov, και φυσικά τον αρχιμηχανικό Scotty. Σημειωτέον ότι τις φωνές των ηρώων έχουν δανείσει οι ηθοποιοί της τηλεοπτικής σειράς!!! Καταλαβαίνετε, πιστεύω, ότι αυτό και μόνο το γεγονός έχει εξασφαλίσει την επιτυχία!

Για όσους δεν ξέρουν, το βασικό background της σειράς συνοψίζεται στο ότι αιώνες πριν οι Vulcans και οι Romulans ήταν μία ενιαία φυλή. Αλλά, ενώ οι Vulcans αγκάλιασαν τη λογική και απώθησαν τα συναισθήματα, οι Romulans ακολούθησαν ένα τελείως δια-



φορετικό δρόμο. Ετσι, οι δύο αυτές φυλές ξεχώρισαν και κατέληξαν σε δύο τελείως διαφορετικές πολιτισμικές κουλτούρες.

Ναι, το θρυλικό NCC-1701 σκάφος και το μοναδικό πλήρωμά του θα είναι και πάλι σύντομα κοντά μας. Interplay, μη μας κάνεις να περιμένουμε άλλο...

Το Star Trek: Secret of Vulcan Fury αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στον Νοέμβριο.

ZORK: GRAND INQUISITOR

Από την Activision

"Μέσω των βιβλίων και της αγάπης μου για τα Zorks, διαμόρφωσα τις δύο κύριες προτιμήσεις μου σε ότι αφορά στα adventure games: την πλοκή της ιστορίας και την αλληλεπίδραση των δρώμενων."
Doug Radcliffe

Το 1977, μία ομάδα computer scientists του MIT δημιούργησαν έναν εξαιρετικό κόσμο βασισμένο σε ένα mainframe σύστημα το οποίο ονόμασαν Dungeon. Επρόκειτο για ένα τεράστιο text adventure. Λόγω του μεγέθους του κόσμου του Dungeon, οι προγραμματιστές του αναγκάστηκαν να το χωρίσουν σε τρία μικρότερα "κομμάτια", ώστε να μπορέσουν να το επεξεργαστούν καλύτερα. Το 1981 παρουσιάστηκε το πρώτο της σειράς, το περίφημο Zork 1, ενώ σύντομα ακολούθησαν και τα άλλα δύο, τα Zork 2: The Great Underground Empire και Zork 3: The Dungeon Master.

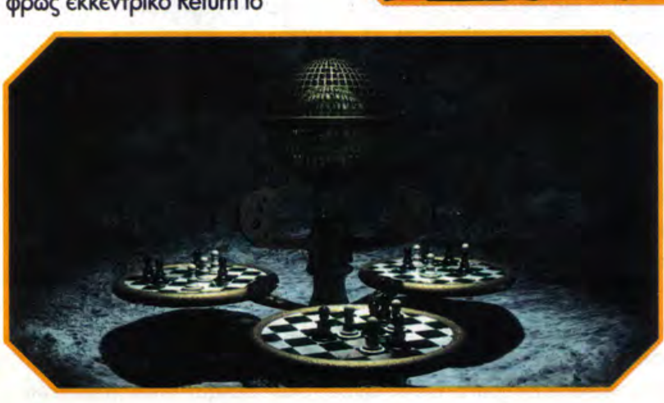
Ακολούθησαν δύο παιχνίδια που είχαν και γραφικά, τα Beyond Zork και Zork Zero. Ειδικά το τελευταίο περιέχει περισσότερους γρίφους απ' όσους τα τρία πρώτα της σειράς μαζί. Μόλις το 1993 οι θαυμαστές της σειράς μπόρεσαν να δουν την εφαρμογή της multimedia τεχνολογίας πάνω στον αγαπημένο τους κόσμο, με το πολύ δύσκολο, αρκετά "παράξενο" και ελαφρώς εκκεντρικό Return to Zork. Πέρυσι, η Activision εμφάνισε το περίφημο Zork Nemesis, ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών, που όμως ΔΕΝ είχε καμία σχέση με τον κόσμο των Zorks. Βασισμένο στην περίφημη "Z-Vision" τεχνολογία της εταιρίας, μπορούσες κινώντας δεξιά ή αριστερά το mouse να έχεις μία πανοραμική εικόνα 360 μοιρών (είναι η πρώτη εταιρία που εμφάνισε το σπουδαίο αυτό interface, - η Cryo και οι υπόλοιπες απλώς ακολούθησαν).



Κόσμος των Zorks και μαγεία είναι δύο έννοιες αλληλένδετες και έτσι πρέπει -πάση θυσία- να εκθρονίσεις τον Grand Inquisitor και να αποκαταστήσεις τη χαμένη τιμή της μαγείας! Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα ταξιδέψεις σε διάφορες σημαντικές ιστορικές περιόδους του ημερολογίου των Zorks φυσικά με τη χρήση μαγείας. Μία από τις τοποθεσίες που θα επισκεφθείς θα είναι και το θρυλικό White House. Σκοπός σου είναι να βρεις τρεις θαμμένους θησαυρούς, τα Skull of Yoruk, Cube of Foundation και Coconut of Quendor. Μόνο αφού τα βρεις και τα ενώσεις θα μπορέσεις να αντιμετωπίσεις τον φοβερό Grand Inquisitor. Χρησιμοποιώντας μαγεία, προκειμένου να τηλεμεταφερθείς μέσα στο χρόνο, θα πάρεις τις μορφές τριών διαφορετικών χαρακτήρων: του δυνατού Brogmoid, του φτερωτού Griffin και του Lucy Flathead. Κάθε χαρακτήρας έχει ξεχωριστές ικανότητες και τη δική του αντίληψη των πραγμάτων.

Τα γραφικά του είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει ως σήμερα. Εκπληκτικά rendered background δημιουργούν έναν μοναδικό κόσμο.

Το παιχνίδι στηρίζεται σε μία "ενισχυμένη" έκδοση του "Z-Vision" interface. Σε αντίθεση με το Zork Nemesis, διαθέτει κανονικό inventory, καθώς εισακούστηκαν τα παράπονα των χρηστών.



Το Zork Grand Inquisitor περιέχει περίπου 55 puzzles διασκορπισμένα σε ολόκληρο το παιχνίδι και μπορείς να λύσεις τους γρίφους με περισσότερους του ενός τρόπους. Το σήμα κατατεθέν των Zorks είναι το χιούμορ και οι δημιουργοί του μας υπόσχονται ότι στην τελική έκδοση αυτό θα είναι διάχυτο παντού.

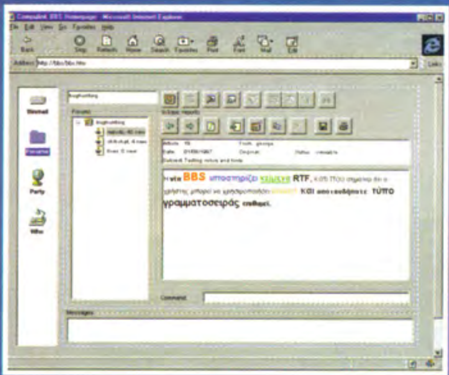
Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι το Grand Inquisitor είναι το πρώτο μίας τριλογίας που σκέπτεται να κυκλοφορήσει η Activision. Φυσικά, τα δύο άλλα θα ακολουθήσουν αργότερα.

Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο.


Ο ΚΟΣΜΟΣ
μας
αλλάζει...
Compu
Link
Network

Η CompuLink φέρνει ξανά

Νέα BBS



On-line επικοινωνία δεν είναι μόνο το Internet!

Συνομιλίες, συναλλαγές, συνδιασκέψεις, σύνδεση με 41 πόλεις σε όλη την Ελλάδα, αποστολή και λήψη αρχείων δεδομένων, ανταλλαγή ιδεών και απόψεων μέσα από ένα περιβάλλον που κάνει κάθε μορφή ηλεκτρονικής επικοινωνίας συναρπαστική, εύκολη και εξαιρετικά φιλική.

Η νέα BBS της CompuLink είναι ένας ζωντανός οργανισμός, ένα μοναδικό τεχνολογικό δημιούργημα, σχεδιασμένο έτσι ώστε να εξασφαλίσει την πλέον ευέλικτη επικοινωνία μεταξύ των χρηστών της σε βαθμό που να αγγίζει τα όρια του τέλειου. Ακόμη και αν δεν είστε εξοικειωμένοι με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, το νέο περιβάλλον τοπικής επικοινωνίας της CompuLink θα γίνει και για εσάς ένας τόπος συναντήσεων...

Φανταστείτε έναν υπέροχο κόσμο αυτοματοποιημένης επικοινωνίας και...

Enjoy BBS!

Νέες Υπηρεσίες

Τώρα, το Δίκτυο CompuLink φέρνει την ηλεκτρονική εποχή ένα βήμα πιο κοντά και προσφέρει ένα ολοκληρωμένο σύστημα ανεξάρτητων υπηρεσιών για συνδρομητές της και μη.

Ηλεκτρονική βιβλιοθήκη

Σας συναρπάζουν οι υπολογιστές, οι εξελίξεις της τεχνολογίας, τα computer games και έχετε πάντα "an open eye for business"; Η ηλεκτρονική βιβλιοθήκη σάς προσφέρει μια σφαιρική και σε βάθος ενημέρωση. Διατίθεται με ενσωματωμένη μηχανή εξεύρεσης ανά άρθρο, συγγραφέα και ημερομηνία δημοσίευσης. Περιοδικά: Computer Για Ολους, PC Master, Ο Κόσμος του Internet, Millennium, Τουριστική Αγορά.

Χρηματιστήριο



Ενημερωθείτε ηλεκτρονικά για τις τελευταίες εξελίξεις στη Σοφοκλέους, διαμορφώστε το δικό σας portfolio και επενδύστε στα blue chips της αγοράς με την αξιοποίηση της υπηρεσίας χρηματιστηρίου που δημιούργησε το Δίκτυο CompuLink σε συνεργασία με τη ΣΑΡΡΟΣ ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΑΚΗ.

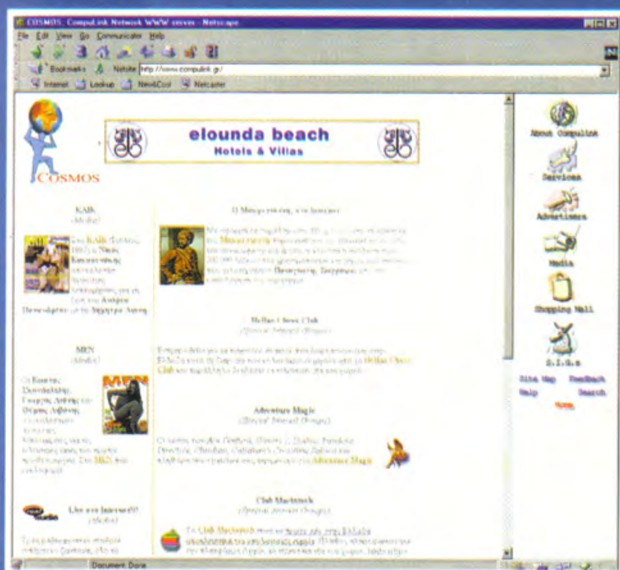
World News



Ζήστε τα γεγονότα τη στιγμή που συμβαίνουν και διευρύνετε τα όρια της ενημέρωσής σας χωρίς τους περιορισμούς τόπου και χρόνου με την υπηρεσία World News. Αμεση πρόσβαση στα τελευταία νέα από τα Reuters, UPI και Newsbytes για καθημερινή ενημέρωση.

τη Νέα Εποχή στην επικοινωνία

Νέος COSMOS



Το συναρπαστικό σύγχρονο πρόσωπο της CompuLink αντανακλάται μέσα από το εντυπωσιακό interface του Cosmos Web Server που με ενσωματωμένη μηχανή έρευνας για οτιδήποτε φιλοξενεί κάνει την πλοήγησή σας εντυπωσιακά εύκολη και σας προσφέρει μοναδικές δυνατότητες. Μέσα από τις περιοχές του Cosmos μπορείτε να περιηγηθείτε πανεύκολα το μαγικό κόσμο των Media, να ενημερωθείτε για τις τελευταίες εξελίξεις της χρηματαγοράς, να μάθετε τα πάντα για τις ταινίες που προβάλλονται κάθε εβδομάδα στους κινηματογράφους ή ακόμη να συζητήσετε -ζωντανά ή μη- με άλλους φανατικούς της σειράς Star Trek στη διάσκεψη που θα δημιουργήσετε εσείς.

Νέα Σύνδεση 1.5 MB



...και νέες συγκινήσεις για τους λάτρες της ταχύτητας ή ακόμη... πιο εύκολη ζωή για τους Έλληνες netsurfers.

Το Δίκτυο CompuLink σας διασυνδέει στο Internet με νέα αυτόνομη δορυφορική σύνδεση των 1.5 MB και σας φέρνει σε άμεση επαφή με την κοινωνία των πληροφοριών.

Τώρα, μπορείτε να απολαύσετε τα προνόμια της σύνδεσής σας από το μεγαλύτερο ελληνικό δίκτυο με ασφάλεια, ταχύτητα και ευελιξία και να νιώσετε Πολίτης του Κόσμου!

ΜΕ ΚΑΘΕ ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΩΡΕΑΝ ΜΙΑ DYNAMIC VISA ΚΑΙ... ΧΡΕΩΣΤΕ ΤΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΑΣ!



COMPULINK NETWORK

Πάντα μπροστά
Πάντα κοντά σας

Ο ΚΟΣΜΟΣ *μας αλλάζει...* *και η CompuLink εξελίσσεται μαζί του.*



Δυναμικά, ευέλικτα και αποτελεσματικά.

Διαμορφώνει το νέο της πρόσωπο και φέρνει τη νέα εποχή με υπηρεσίες που έχουν ως κέντρο τον άνθρωπο και τις ανάγκες του. Νέα δορυφορική σύνδεση μεγάλης ταχύτητας αποκλειστικά για χρήση από τους συνδρομητές του συστήματος, καινοτόμοι τρόποι επικοινωνίας μέσω της νέας BBS, καινούριες υπηρεσίες που καλύπτουν ανάγκες -επαγγελματικές και μη- σύγχρονων ανθρώπων και, το σημαντικότερο, μια νέα αντίληψη.

Φτιάξτε το δικό σας συνδρομητικό πακέτο υπηρεσιών.

Τώρα η CompuLink σας δίνει απόλυτη ελευθερία κινήσεων έτσι ώστε να έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε το δικό σας -ευέλικτο- συνδρομητικό πακέτο σύμφωνα με τις υπηρεσίες που πράγματι χρειάζεστε. Για τους συνδρομητές της CompuLink οι υπηρεσίες προσφέρονται σε ειδική τιμή. Από τον Οκτώβριο η CompuLink θα επιτρέπει πρόσβαση στις ανεξάρτητες υπηρεσίες της ακόμη και σε συνδρομητές άλλων ISPs.

Η νέα εποχή της on-line πληροφόρησης στην Ελλάδα ξεκινά το φθινόπωρο του 1997 και η CompuLink έχει το προβάδισμα και πάλι.

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τα (01) 9249.761 και (031) 287610 καθώς και με όλους τους κόμβους του δικτύου ανά την Ελλάδα.

BLACK DAHLIA

Από την Take 2 Interactive

Το καινούριο παιχνίδι της Take 2 έχει πάρει το όνομά του από ένα αληθινό περιστατικό, τη δολοφονία της ηθοποιού Elizabeth Short, γνωστής με το παρατσούκλι "Black Dahlia". Η αστυνομία δεν μπόρεσε ποτέ να βρει το δολοφόνο της. Η πιο πιθανή εκδοχή φαίνεται να είναι αυτή που ισχυρίζεται ότι η Elizabeth είχε πέσει θύμα του περιβόητου "Torso Killer", του ανθρώπου που έχει καταγραφεί ως ο πρώτος serial killer στις ΗΠΑ και ο οποίος δεν συνελήφθη ποτέ!



Βρισκόμαστε στον Νοέμβριο του 1941 και η Ευρώπη έχει πέσει για τα καλά στη δίνη του Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Η Αμερική αμφιταλαντεύεται ανάμεσα στην είσοδό της στον πόλεμο στο πλευρό των συμμάχων και στην πλήρη ουδετερότητά της. Αυτή ακριβώς την περίοδο, κάποιος ή κάποια τριγυρνά στα βιομηχανικά γκέτο στο Κλίβελαντ, επιλέγοντας υποψήφια θύματα, τα οποία διασκορπίζει αργότερα στα περίχωρα. Ο Τύπος αποκαλεί τον άγνωστο δολοφόνο "Torso Killer" ή "The Mad Butcher of Kingsbury Run".



Εσύ είσαι ο Jim Pearson, ένας ελπιδοφόρος νεαρός πράκτορας του "Office of the Coordinator of Information", πρόδρομος της γνωστής σε όλους μας CIA. Παρακολουθείς τις δραστηριότητες των Ναζί στις μεσοδυτικές πολιτείες, εκτιμώντας ότι έχουν αρχίσει να γίνονται επικίνδυνοι, αλλά ποτέ δεν θα πίστευες αυτό που πρόκειται να σου συμβεί.

Η περιπέτειά μας λαμβάνει χώρα σε μία χρονική περίοδο 6 ετών, από το 1941-47, και η ιστορία περιλαμβάνει φόνους, απάτες, Ναζί και εξελίσσεται στο προπολεμικό Κλίβελαντ, στην Ευρώπη και το Λος Αντζελες. Το παιχνίδι περιέχει τρεις ώρες full-motion video και η εταιρία ισχυρίζεται ότι είναι πολύ καλύτερο από το αντίστοιχο του Ripper. Σε εκείνο πρωταγωνιστούσε ο "πολύς" και βραβευμένος με Oscar, Christopher Walken, που κατηγορήθηκε για "υπέρμετρα δραματική ηθοποιία" από το σύνολο σχεδόν του αμερικανικού ειδικού Τύπου. Εδώ παίζουν ο περίφημος Dennis Hopper και η Teri Garr και αυτήν τη φορά όλοι λένε ότι η ηθοποιία είναι πολύ καλή. (Το ίδιο είχε συμβεί και με το Under a Killing Moon και μετά πάλι όλοι μαζί ανακάλυψαν πόσο καλό ήταν στον τομέα της ηθοποιίας το δεύτερο Pandora Directive.)

Το Black Dahlia (έχει εμπνεύσει και τον συγγραφέα James Ellroy, το δε ομώνυμο βιβλίο του κυκλοφορεί στα ελληνικά από τις εκδόσεις Αγρα) περιλαμβάνει περίπου 75 interactive puzzles, αλλά δυστυχώς όπως και το Ripper θα έχει arcade γρίφους. (Πότε, επιτέλους, θα σταματήσουν να βάζουν arcade "σκηνές" δράσης μέσα σε καθαρόαιμα adventure games;) Αυτήν τη φορά η Take 2 υπόσχεται οι γρίφοι αυτοί να είναι άμεσα συνδεδεμένοι με τη βασική πλοκή του παιχνιδιού. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι το Black Dahlia θα γίνει μία πολύ μεγάλη επιτυχία και το γεγονός αυτό θα φέρει την Take 2 στην πρώτη γραμμή των εταιριών παραγωγής adventure games. Η ίδια δηλώνει ότι και θέλει και θα συνεχίσει να παράγει adventures πρώτης γραμμής. Εμείς δεν έχουμε παρά να περιμένουμε.





Το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβριο ή τον Οκτώβριο. ■

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 194 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1. (1) **DIABLO** (BLIZZARD)
2. (2) **PANDORA DIRECTIVE** (ACCESS)
3. (3) **LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2** (ELECTRONIC ARTS)
4. (-) **ATLANTIS** (CRYO)
5. (5) **ZORK NEMESIS** (ACTIVISION)

ACTION

1. (2) **TOMB RAIDER** (CORE DESIGN)
2. (4) **QUAKE** (iD)
3. (1) **DUKE NUKEM 3D** (APOGEE)
4. (-) **MORTAL KOMBAT 2** (VIRGIN)
5. (-) **VIRTUA FIGHTER 2** (SEGA)

STRATEGY

1. (1) **RED ALERT** (WESTWOOD)
2. (3) **WARCRAFT 2** (BLIZZARD)
3. (-) **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2** (NEW WORLD COMPUTING)
4. (2) **THEME HOSPITAL** (BULLFROG)
5. (-) **X-COM 3: APOCALYPSE** (MICROPROSE)

SIMULATION

1. (2) **FIFA 97** (ELECTRONIC ARTS)
2. (1) **NBA LIVE 97** (ELECTRONIC ARTS)
3. (-) **ULTIMATE SOCCER MANAGER 2** (SIERRA)
4. (-) **PREMIER MANAGER 97** (GREMLIN)
5. (3) **NEED FOR SPEED 2** (ELECTRONIC ARTS)

TOP TEN

Θέση	Τάση	Παιχνίδι	Εταιρεία	Είδος	Αστέρια
1	-	**RED ALERT (1)**	(WESTWOOD)	STRATEGY	☆☆☆☆
2	▲	**WARCRAFT II (6)**	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆
3	▲	**DIABLO (5)**	(BLIZZARD)	ADVENTURE	☆☆☆☆
4	▲	**PANDORA DIRECTIVE (7)**	(ACCESS)	ADVENTURE	☆☆
5	▲	**LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2 (10)**	(ELECTRONIC ARTS)	ADVENTURE	☆☆
6	▼	**FIFA 97 (4)**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆
7	▼	**NBA LIVE 97 (2)**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆
8	▲	**TOMB RAIDER**	(CORE DESIGN)	ACTION	☆
9	▲	**ULTIMATE SOCCER MANAGER 2**	(SIERRA)	SIMULATION	☆
10	▲	**HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2**	(NEW WORLD COMPUTING)	STRATEGY	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ *Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.*
▼ *Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.*
- *Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.*

Αυτόν το μήνα το Warcraft II, επανακάμπτοντας εντυπωσιακά, απείλησε να εκθρονίσει το Red Alert από την κορυφή, τελικά όμως δεν τα κατάφερε, αν και η μάχη δινόταν στήθος με στήθος μέχρι την τελική ευθεία. Strategy και adventure games καταλαμβάνουν τις πρώτες πέντε θέσεις του TOP TEN, ενώ μεγάλος ηττημένος στάθηκε αυτήν τη φορά το Theme Hospital, που όχι μόνο δεν κατάφερε να διατηρήσει την τρίτη θέση που κατείχε στο προηγούμενο TOP TEN, αλλά έπεσε κάτω και από τη δέκατη θέση.

Για αυτούς που τα θέλουν *ΟΛΑ...*



Η Compupress σας καλωσορίζει στην πρώτη εμπορική ελληνική έκθεση

COMPUTER SHOW

Για πρώτη φορά συγκεντρώνονται όλα όσα συνθέτουν τη σύγχρονη εικόνα της Πληροφορικής ως του επαναστατικού μέσου που αλλάζει τον ορισμό της ψυχαγωγίας, της επικοινωνίας, της ενημέρωσης.

ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΑΘΗΝΩΝ

21 - 24 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ 1997

Η πρόσκλησή μας απευθύνεται σε όλους εσάς που ζείτε στο ρυθμό της εποχής και θέλετε να είστε ενήμεροι για τους συναρπαστικούς δρόμους και τα μοναδικά οφέλη που η τεχνολογία ανοίγει μπροστά σας!

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ

EXPO TRADE SHOWS

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

PC master CD-ROM

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET

Μια αληθινά μεγάλη έκθεση



30.000 επισκέπτες/home users

αναμένεται να ξεναγηθούν στους χώρους της έκθεσης και να διαπιστώσουν πόσο μακριά μπορούν να φθάσουν με τον υπολογιστή τους.

Στην έκθεση θα παρουσιασθούν: υπολογιστές, περιφερειακά, Internet, multimedia τίτλοι, PC games, virtual reality, video consoles, video games, βιβλία, αναλώσιμα.

Η νέα εποχή μάς προ(σ)καλεί! Μην παραλείψετε να δώσετε όλοι το "παρών" στο μοναδικό γεγονός της χρονιάς!

Για ενδιαφερόμενους εκθέτες δηλώσεις συμμετοχής
στα τηλέφωνα: 9245910, 9238672

Να είστε εκεί

COMPUTER SHOW

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΗΝ κ. ΒΑΡΒΑΡΑ ΚΑΛΛΙΔΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ INFO-STORE

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ 18/7/1997 ΑΠΟ ΤΟΝ ΓΙΑΝΝΗ ΒΟΓΙΑΤΖΗ

PC Master: Καταρχήν, θα θέλαμε να κάνετε μια σύντομη αναδρομή στην πορεία του Info-Store.

Β. Καλλίδη: Το κατάστημα είναι ανοιχτό για περισσότερο από δέκα χρόνια. Ανοιξε, καταρχήν, για να πουλά κάποια βιβλία του εκδοτικού οίκου μας, "Κλειδάριθμος". Για το λόγο αυτόν είχε και το ίδιο όνομα. Στη συνέχεια προσθέσαμε το όνομα Info-Store για να βάλουμε μέσα όλα τα προγράμματα και τα multimedia που εν καιρώ προσθέσαμε. Εχουμε, λοιπόν, πολύ παλιά παρουσία στη Στουρνάρη και την Πληροφορική και γι' αυτό μας εμπιστεύονται.

PCM: Πώς αποφασίσατε να ασχοληθείτε με τα multimedia και τι στόχους έχετε θέσει αναφορικά με αυτά; Σε τι κοινό απευθύνεστε;

Β.Κ.: Τα multimedia ήταν μια συνέχεια των βιβλίων. Δηλαδή, σιγά-σιγά ο κόσμος στράφηκε προς τα εκεί: τις δισκέτες, τα προγράμματα και τα CD-ROMs. Δεν αρκούνταν μόνο στο να διαβάζει κάποιο βιβλίο σχετικά με την Πληροφορική και τα τεχνικά πράγματα. Για το λόγο αυτόν κι εμείς εισήλθαμε ενεργά - όσο μπορούσαμε - στο χώρο της Πληροφορικής και σε αυτόν των multimedia. Απευθυνόμαστε τόσο σε επιστήμονες όσο και σε απλούς χρήστες, καθώς επίσης σε παιδιά και ενήλικες. Προσπαθούμε να καλύψουμε όλη την γκάμα των πελατών μας.

PCM: Σκοπεύετε να προχωρήσετε στην ανάπτυξη multimedia εφαρμογών; Τι είδους κοινό θέλετε να προσεγγίσετε;

Β.Κ.: Θα προχωρήσουμε. Ηδη έχουν γίνει κάποιες προσπάθειες και βρισκόμαστε στο τελικό στάδιο έκδοσης κάποιου CD-ROM του οίκου "Κλειδάριθμος", το οποίο θα απευθύνεται στο ευρύτερο κοινό. Στην ουσία θα είναι φθηνές λύσεις, απλά προγράμματα που θα υποκαθιστούν άλλα πιο σύνθετα και πολύ πιο ακριβά προγράμματα, με την προοπτική να μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον πολύ κόσμο.

PCM: Πώς θα χαρακτηρίζατε την ελληνική αγορά και το ελληνικό κοινό;



Η κ. Βαρβάρα Καλλίδη κατά τη διάρκεια της συνέντευξης.

Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

Β.Κ.: Το ελληνικό κοινό είναι πάρα πολύ έξυπνο. Ενδιαφέρεται για τις καινούριες κυκλοφορίες, ενημερώνεται τόσο από ξένα όσο και από ελληνικά περιοδικά και από τα ΜΜΕ γενικότερα. Είναι πολύ κοντά μας και στα ενδιαφέροντά του συμπεριλαμβάνονται τα πάντα, είτε προγράμματα και σοβαρές εφαρμογές είτε παιχνίδια.

PCM: Πώς βλέπετε το μέλλον του βιβλίου; Θεωρείτε ότι το βιβλίο έχει νικηθεί από τα multimedia;

Β.Κ.: Οχι, και δεν πρόκειται να χάσει ποτέ τη μάχη. Πάντα δίπλα στο CD-ROM θα υπάρχει και το βιβλίο. Δεν μπορεί κανείς να το πολεμήσει. Είναι κλασικό μέσο ενημέρωσης. Δεν πρόκειται να χάσει την εύνοια του κοινού του.

PCM: Οσον αφορά στο Internet, ποιες ενέργειες έχετε αποφασίσει να κάνετε σχετικά με τη δικτύωση;

Β.Κ.: Ηδη υπάρχει δικό μας site (http://www.klidarithmos.gr) σε πολύ απλή μορφή αυτή τη στιγμή και με καινούριες κυκλοφορίες βιβλίων αποκλειστικά. Παράλληλα, ετοιμάζουμε το κανονικό, το "καλό" μας site, το οποίο θα ολοκληρωθεί γύρω στον Σεπτέμβριο. Θα περιέχει παρουσίαση το εκδοτικού οίκου, καινούριες κυκλοφορίες, νέες παραλαβές, απευθείας παραγγελίες CDs από το βιβλιοπωλείο μας.

PCM: Πώς νομίζετε ότι θα είναι η εικόνα της ελληνικής αγοράς με την έναρξη της νέας σαιζόν; Ποια τα σχέδια και οι στόχοι σας για το νέο έτος;

Β.Κ.: Καταρχήν, δεν θέλουμε να χάσουμε την επαφή με το κοινό μας. Θέλω να ξέρω ότι το κοινό μας πάντα θα έρχεται σε εμάς, γιατί πάντα έχουμε καινούρια πράγματα. Ερχόμενοι στον οίκο "Κλειδάριθμος" ξέρουν όλοι ότι θα βρουν τα πιο "hot" προγράμματα και βιβλία που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή παγκασμίως. Ετσι σκοπεύουμε να συνεχίσουμε. Η αγορά κινείται σαφώς προς το CD και ο κόσμος προσανατολίζεται σε όλα. Κατά τις ελεύθερες ώρες του προσανατολίζεται σε παιχνίδια, entertainment, CD-ROMs και βιβλία, ενώ δεν αποκλείεται να ασχοληθεί και με προγράμματα γραφείου κ.λπ.

ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Τρία "γνήσια τέκνα" της σπουδάζουσας νεολαίας μίλησαν με το περιοδικό μας στο κατάστημα Info-Store. Οι παγίδες που κρύβει η νέα τεχνολογία, οι διευκολύνσεις του Internet και άλλα θέματα κυριάρχησαν στη συζήτηση. Προτού δούμε τι μας είπαν, ας κρατήσουμε... ενός λεπτού σιγή για το μελλοθάνατο 8088. (Σκοτώνουν τα PCs όταν γεράσουν.)

Είμαι σπουδαστής στο ΤΕΙ Αθηνών και ασχολούμαι με τους υπολογιστές γύρω στα επτά χρόνια σαν χόμπι. Αυτόν τον καιρό διαθέτω έναν 486 στα 100MHz.



Ασχολήθηκα στην αρχή μόνο με παιχνίδια και ύστερα λίγο με τον προγραμματισμό σε GW-Basic και Pascal. Αγαπημένα μου παιχνίδια είναι τα strategy και ειδικά το Warcraft II. Εκτός από αυτό, παίζω πολύ τα Diablo και Dungeon Keeper.

Αδάμ Δαγλής, 20 ετών

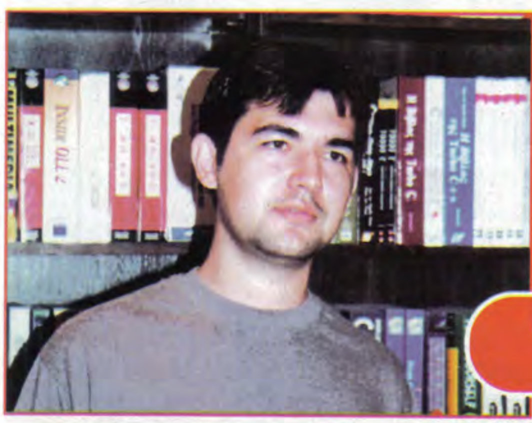
Σπουδάζω στο Τμήμα Ενεργειακής Τεχνικής του ΤΕΙ Αθηνών και διαθέτω έναν 8088.



Προσανατολίζομαι στην αγορά ενός Pentium, αφού τον παλιό τον χρησιμοποιώ μόνο για επεξεργασία κειμένου (PW), μια και δεν προσφέρεται για παιχνίδια.

Γενικά, αν χρησιμοποιήσεις τη νέα τεχνολογία σωστά, προσφέρει αρκετές δυνατότητες, αν και φοβάμαι την απομόνωση, την εικόνα ενός παιδιού πίσω από κάποια οθόνη. Βέβαια, το Internet μπορεί να βοηθήσει στην επικοινωνία του ατόμου.

Αρτέμης Χάλαρης, 21 ετών



Δημήτρης Τραμπάκος, 22 ετών

Είμαι σπουδαστής στο ΤΕΙ Αθήνας και ο πρώτος υπολογιστής μου ήταν ένας Amstrad με κασέτα (το '86), ύστερα μία Amiga και αυτή τη στιγμή διαθέτω έναν Pentium στα 133MHz.

Τον χρησιμοποιώ για επεξεργασία κειμένου και κυρίως για παιχνίδια. Προτιμώ περισσότερο τα platform games, αν και είναι πολύ δύσκολο να βρεις σε PC κάποιο αξιόλογο.

Τώρα τελευταία παίζω το Formula 1 της Microprose και το Command & Conquer. Ως προς το Internet, είναι απεριόριστες οι πληροφορίες που μπορείς να βρεις και σημαντική η επικοινωνία με άλλους.

MULTIMEDIA CENTER

Χάρη στη ραγδαία ανάπτυξη που γνώρισε το Multimedia Center τα τελευταία δύο χρόνια, έχει οδηγηθεί στις πρώτες θέσεις του στίβου της Πληροφορικής. Οταν η επιτυχία συνδυάζεται με έναν όρο-κλειδί όπως "η εμπιστοσύνη του κοινού", τότε είναι σίγουρο ότι το εν λόγω κατάστημα ήρθε για να μείνει.

Του Γιάννη Βογιατζή



Το κεντρικό "Multimedia Center" της οδού Βασ. Κωνσταντίνου.

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: Multimedia Center
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Είδη Πληροφορικής
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
- Κεντρικό: Βασ. Κωνσταντίνου 7
- Υποκατάστημα: Σολωμού 34
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:
- Κεντρικό: 7259172, 6251785
- Υποκατάστημα: 3300330



Από το εσωτερικό του κεντρικού καταστήματος.



Το υποκατάστημα στην οδό Σολωμού.

Το Multimedia Center ξεκίνησε τη λειτουργία του πριν από περίπου τέσσερα χρόνια ασχολούμενο αποκλειστικά με multimedia τίτλους, όπως μαρτυρά και το όνομά του. Στην πορεία ασχολήθηκε και με το hardware και έκτοτε τα δύο στοιχεία συνέθεσαν ένα αρμονικό και πολύ λειτουργικό σύνολο. Άλλωστε, στην εποχή μας κανείς δεν μπορεί να διανοηθεί την ύπαρξη PCs χωρίς multimedia δυνατότητες, ενώ ένα κατάστημα Πληροφορικής συνδέεται αυτόματα με το hardware.

Γρήγορα εξελίχθηκε σε υπολογίσιμη δύναμη στο χώρο της Πληροφορικής, ξεπερνώντας τα στενά όρια ενός απλού καταστήματος λιανικής. Βασική δραστηριότητά του είναι η πώληση σε χονδρική, όντας αξιόπιστος προμηθευτής καταστημάτων και ιδιαίτερα στην επαρχία, καθώς επίσης η μηχανοργάνωση εταιριών και μεγάλων οργανισμών που χρειάζονται ολοκληρωμένες λύσεις. Χαρακτηριστικά παραδείγματα που επιβεβαιώνουν το κύρος του Multimedia Center είναι ο ΟΑΕΔ και το ΤΕΙ Χαλκίδας, που το προτίμησαν για την υλικοτεχνική υποδομή τους.

Η υλικοτεχνική υποδομή αποτελείται από τους υπολογιστές που συναρμολογεί το κατάστημα. Εγγύηση για την ποιότητα των υπολογιστών αποτελεί το γεγονός ότι προτιμώνται η τεχνολογία αιχμής και οι πλέον αξιόπιστοι κατασκευαστές. Το Τεχνικό Τμήμα στεγάζεται στον ίδιο χώρο και είναι επιφορτισμένο με τις συναρμολογήσεις αλλά και το service των μηχανημάτων.

Η υλικοτεχνική υποδομή αποτελείται από τους υπολογιστές που συναρμολογεί το κατάστημα. Εγγύηση για την ποιότητα των υπολογιστών αποτελεί το γεγονός ότι προτιμώνται η τεχνολογία αιχμής και οι πλέον αξιόπιστοι κατασκευαστές. Το Τεχνικό Τμήμα στεγάζεται στον ίδιο χώρο και είναι επιφορτισμένο με τις συναρμολογήσεις αλλά και το service των μηχανημάτων.

Το Multimedia Center προσφέρει πλήρη υποστήριξη στους πελάτες του με συνεχή συντήρηση αλλά και αναβάθμιση των συστημάτων που διαθέτει, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι αδιαφορεί για τον απλό ιδιώτη και τον χομπίστα. Αντίθετα, όπως παρατηρεί ο κ. Κατσάνος (υπεύθυνος προϊόντων της εταιρίας), υπάρχουν πολλοί πελάτες-χομπίστες, οι οποίοι προτιμούν το κεντρικό κατάστημα στη Βασ. Κωνσταντίνου από το χάος της Στουρνάρη. Σε αυτό μπορούν να βρουν με ηρεμία αλλά και ζεστή, ανθρώπινη εξυπηρέτηση αυτό που θέλουν. Μπορούν εύκολα να αναζητήσουν λύση στο πρόβλημά τους ή να κάνουν την αγορά που επιθυμούν. Οι άνθρωποι του Multimedia Center κινούνται στα όρια ενός χώρου που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "ήπιων τόνων", αφού είναι πάνω απ' όλα λειτουργικός και ύστερα λιτός, χωρίς ιδιαίτερα βαριά διακόσμηση. Το στοιχείο, όμως, που αποσπά την προσοχή είναι η πρόσοψη του καταστήματος, η οποία συμβαδίζει με τον περιβάλλοντα χώρο (έναντι του Καλλιμάρμαρου Σταδίου) - μάλιστα κατά τη διάρκεια του Παγκοσμίου Πρωταθλήματος Στίβου οι τουρίστες τη θεώρησαν αξιοθέατο και τράβουσαν φωτογραφίες.

Τα multimedia, όμως, δεν έπαψαν να καταγράφονται στους βασικούς στόχους του Multimedia Center, που αντελήφθη από νωρίς το πνεύμα της εποχής. Υπάρχει μια τεράστια και πολύ ενημερωμένη γκάμα τίτλων CD-ROM, από τους πιο εξειδικευμένους μέχρι τα καινούρια παιχνίδια. Μάλιστα, οι υπεύθυνοι του καταστήματος έχουν αρχίσει να ασχολούνται ενεργά και με την παραγωγή CD-ROMs. Πέρα από μερικές παραγωγές που έγιναν για λογαριασμό κάποιων πελατών, σύντομα θα κυκλοφορήσει στην αγορά η πρώτη δουλειά του Multimedia Center με τίτλο "Οι Μύθοι του Αισώπου" και με προφανές αντικείμενο.

Όμως, και στον άλλο πόλο της σύγχρονης αγοράς Πληροφορικής, το Internet, το Multimedia Center έχει να επιδείξει σημαντικές προσφορές. Έχει συνεργαστεί με μερικούς από τους σημαντικότερους ISPs της ελληνικής αγοράς - CompuLink, OTEnet και Acropolis - προσφέροντας συνδέσεις και εξοπλισμό. Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρουμε και το ενδιαφέρον που έχει εκδηλώσει για τη νέα τεχνολογία που ονομάζεται Virtual Reality. Μάλιστα, έγιναν ανάρπαστα τα προϊόντα της κατηγορίας που είχε φέρει, με αποτέλεσμα την επέκταση της προσπάθειας αυτής.



Δύο από τους υπεύθυνους του χώρου, πάντα με το χαμόγελο στο πρόσωπό τους.

Η ανάπτυξη της εταιρίας επέβαλε τη λειτουργία καταστήματος και στο νευραλγικό χώρο της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, στην οδό Στουρνάρη. Έτσι, εδώ και μερικούς μήνες λειτουργεί επί της οδού Σολωμού το υποκατάστημα της Multimedia Center. Προσπαθώντας να προσεγγίσει περισσότερο το κοινό της περιοχής, δηλαδή τους ιδιώτες και τους χομπίστες, το υποκατάστημα διατηρεί στο έπακρο όλα τα πλεονεκτήματα του "μητρικού". Ο χώρος είναι μικρός και λειτουργικός, αφού όλα τα είδη είναι συγκεντρωμένα και εύκολα προσβάσιμα από τον πελάτη.

Στα σχέδια της εταιρίας για το εγγύς μέλλον - αρχή νέας σαιζόν, γαρ - περιλαμβάνονται η διατήρηση του αξιόπιστου ονόματος που έχουν χτίσει οι συντελεστές της και η περαιτέρω επέκταση σε διάφορους τομείς της Πληροφορικής και περιοχές της περιφέρειας. Εν αναμονή εκπλήξεων...

■

Μια Μεγάλη Προσφορά

Μόνο 9.900 ΔΡΧ.

Αποκτήστε

όλα τα απαραίτητα εργαλεία για την εξερεύνηση της ελληνικής γλώσσας σε ένα μοναδικό CD-ROM.

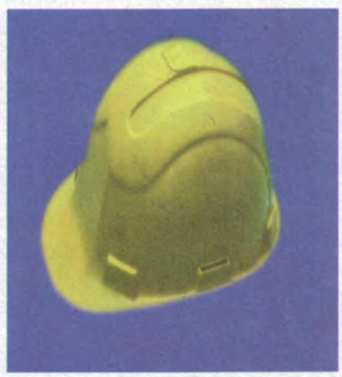


ΓραμματιΚή & ΟρθογραφίΑ

Περιέχει

- Όλο το σύγχρονο Ελληνικό Λεξιλόγιο
- Όλους τους γραμματικούς τύπους
- Αναγνώριση και κλίση κάθε λέξης
- Ορθογραφία

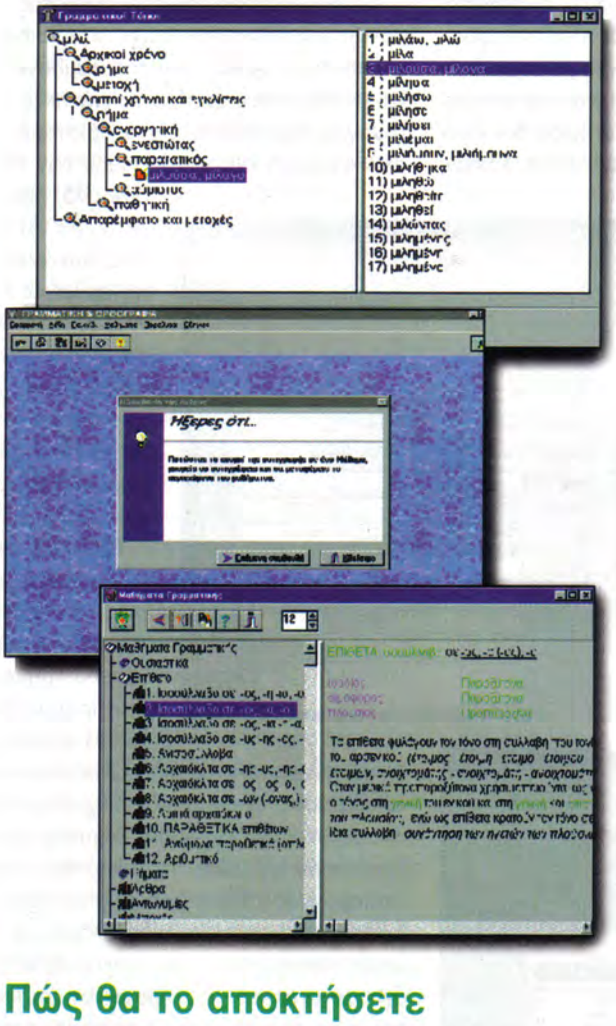
COMPUTER LOGIC
Η πρώτη στο Software



ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ & ΟΡΘΟΓΡΑΦΙΑ

Ενα μοναδικό εκπαιδευτικό CD-ROM για όσους θέλουν να εξερευνήσουν τον πλούτο της ελληνικής γλώσσας και να χειρίζονται άψογα τα ελληνικά.

Από ~~18.500~~... μόνο με 9.900 δρχ.



Γενικά Χαρακτηριστικά

- **Αναγνώριση και ορθογραφική διόρθωση λέξεων.**
- **Κλίση οποιασδήποτε λέξης και γραμματική ανάλυσή της σε όλους τους τύπους, με παραδείγματα οικογένειας και κατηγορίας, καθώς και ανάλυση των κανόνων που κάθε λέξη ακολουθεί.**
- **Ειδικά μαθήματα και ασκήσεις γραμματικής για όλα τα επίπεδα.**
- **Ανάλυση όλων των όρων και της ορολογίας της ελληνικής γραμματικής με παραδείγματα.**
- **Παιχνίδι γραμματικής με συνδυασμούς λέξεων.**
- **On-line help/guide.**
- **Tips Wizard.**

Πώς θα το αποκτήσετε

Μπορείτε να παραλάβετε (μέχρι εξάντλησης του stock) το CD-ROM "ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ & ΟΡΘΟΓΡΑΦΙΑ":

- Από το OMNISHOP (Σουλτάνη 17, Αθήνα), προσκομίζοντας το αντίστοιχο Κουπόνι Προσφοράς και καταβάλλοντας το ποσό των 9.900 δρχ.
- Στο σπίτι ή το γραφείο σας, σε οποιοδήποτε μέρος της Ελλάδας, αφού καταβάλετε στο πλησιέστερο ταχυδρομείο το ποσό των 9.900 δρχ. με το δελτίο ταχυπληρωμής που θα βρείτε σε αυτό το τεύχος.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ

Γραμματική & Ορθογραφία

Μόνο για τους αναγνώστες του

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

Με την προσκόμιση του παρόντος στο OMNISHOP έχετε το δικαίωμα αγοράς του CD - ROM "Γραμματική & Ορθογραφία" στην ειδική τιμή των 9.900 δρχ.

Ισχύει μέχρι 15 Νοεμβρίου.

SUNTECH OPERATOR

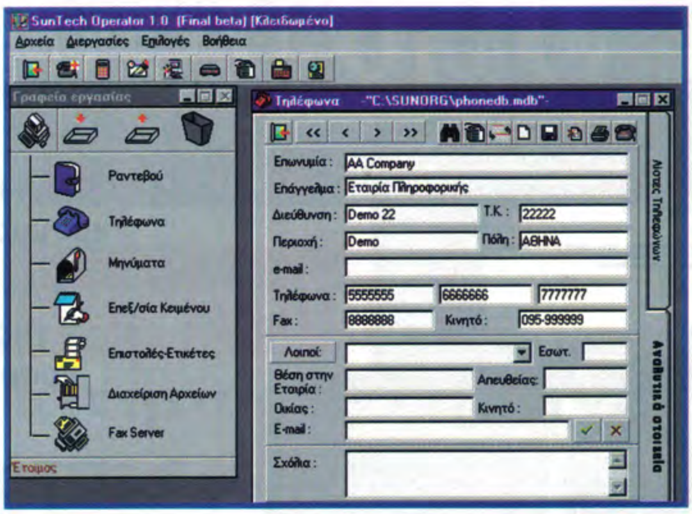
Ελληνική οργάνωση γραφείου

Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Μία από τις κατηγορίες προγραμμάτων που εμφανίσθηκαν σχεδόν ταυτόχρονα με την κυκλοφορία των πρώτων προσωπικών υπολογιστών ήταν αυτή των προγραμμάτων οργάνωσης γραφείου. Μέσω αυτών μπορούσε πλέον ο καθένας να οργανώσει τηλέφωνα, ραντεβού και άλλες εργασίες πολύ πιο εύκολα και απλά, χωρίς να απαιτείται να κρατά σημειώσεις σε χαρτιά.

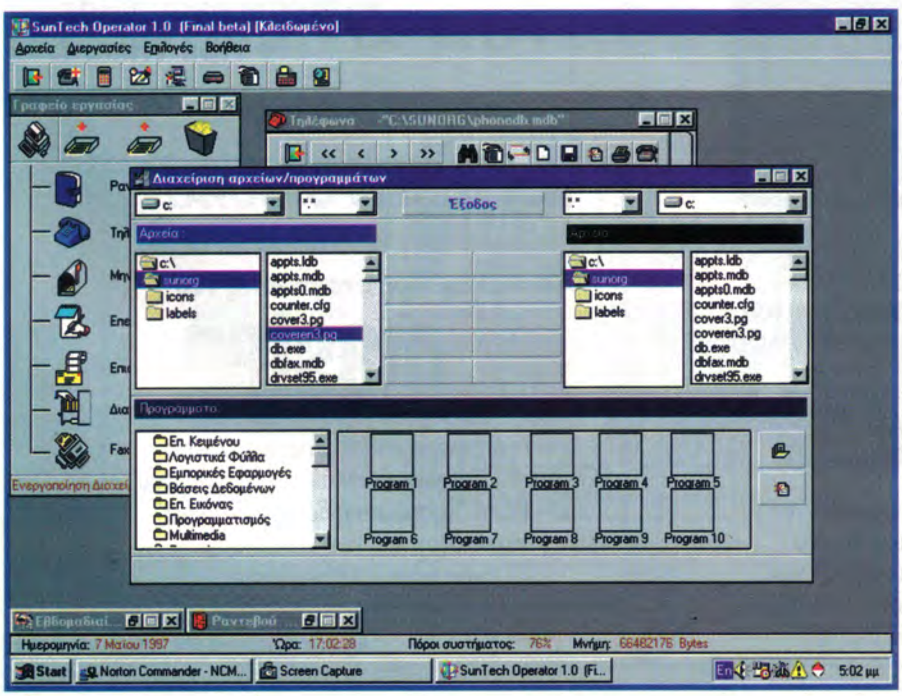
Με την έλευση των Windows η εν λόγω κατηγορία προγραμμάτων γνώρισε νέα άνθηση, καθώς το visual περιβάλλον βοηθούσε στην καλύτερη -οπτική, κυρίως- παρουσίαση των προγραμμάτων. Ετσι, κυκλοφόρησαν πολλοί τίτλοι που είτε προέρχονταν από παλαιότερες εκδόσεις του DOS ή ήταν εντελώς νέοι. Ωστόσο, παρά το δημοφιλή χαρακτήρα αυτών των προγραμμάτων στο εξωτερικό, στην Ελλάδα δεν έχουν γνωρίσει την ίδια άνθηση λόγω των ιδιαιτεροτήτων της γλώσσας μας, τις οποίες δεν μπορούσαν να καλύψουν οι αγγλόφωνοι τίτλοι. Τώρα, όμως, και αυτό το πρόβλημα ξεπερνιέται, αφού το νέο πρόγραμμα οργάνωσης γραφείου που παρουσιάζουμε προέρχεται από την ελληνική εταιρία SunTech και, φυσικά, είναι ιδανικό για Ελληνες χρήστες. Ανάλογες προσπάθειες έχουν γίνει και κατά το παρελθόν, το αποτέλεσμα όμως δεν ήταν ιδιαίτερα "επαγγελματικό". Αυτό, λοιπόν, που προκαλεί αίσθηση στο Suntech Operator δεν είναι τόσο η πλήρως ελληνική υποστήριξη όσο το ότι δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από οποιοδήποτε αντίστοιχο ξένο. Αντίθετα, μάλιστα, περιλαμβάνει πλήθος επιλογών που συνήθως δεν περιέχονται σε ανάλογα προγράμματα. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά το Suntech Operator.

Με την εκκίνηση του προγράμματος εμφανίζεται η οθόνη που παίζει το ρόλο βασικού menu. Ο χώρος που καταλαμβάνει είναι μικρός, αφού οι πλέον σημαντικές λειτουργίες εμφανίζονται στα αριστερά, με στιλ ανάλογο αυτού του menu των Windows 95, από το πλήκτρο Start. Εδώ συναντάμε τις επιλογές Ραντεβού, Τηλέφωνα, Μηνύματα, Επεξεργασία Κειμένου, Επιστολές-Ετικέτες, Διαχείριση Αρχείων και Fax Server.



Δείγμα από τα ιδιαίτερα εύχρηστα μενού του Suntech Operator.

Ξεκινάμε από τα τηλέφωνα, καθώς αποτελούν ένα από τα βασικότερα τμήματα του προγράμματος. Η καταχώριση και ανεύρεση ενός τηλεφώνου είναι κάτι το εξαιρετικά εύκολο, η δε πληρότητα των στοιχείων κάθε εγγραφής αξιοσημείωτη. Χαρακτηριστικό είναι ότι, επιπρόσθετα, στο δεύτερο μισό κάθε καρτέλας μπορούμε να δώσουμε τα στοιχεία ενός ατόμου με το οποίο επικοινωνούμε μέσα στην εταιρία που έχουμε καταχωρίσει. Σημειωτέον ότι μπορούμε να προσθέσουμε όσα τέτοια άτομα θέλουμε, χωρίς να έχουμε νέες εγγραφές καρτέλας. Οπως προείπαμε, οι ανευρέσεις είναι απλούστατες και αυτό γιατί, εκτός της ειδικής λειτουργίας με την οποία μπορούμε να αναζητήσουμε λέξεις-κλειδιά (τηλέφωνα, e-mails, επάγγελμα κ.λπ.), υπάρχει το γνωστό από τα Windows Incremental Search, με το οποίο δίνοντας γράμματα διαδοχικά εντοπίζουμε "on-line" την εγγραφή που θέλουμε. Προτού ολοκληρώσουμε με τα τηλέφωνα, αξίζει να αναφέρουμε μία πολύ σημαντική λειτουργία: τις λίστες. Πρό-



κειται για ομάδες που μπορούμε να δημιουργήσουμε για να εντάξουμε στη συνέχεια συγκεκριμένες εγγραφές - κάτι όντως χρήσιμο, αφού πολλοί θέλουν σε μία ομάδα όλα τα τηλέφωνα των εταιριών, σε μία άλλη των πελατών κ.ο.κ. Επίσης εύκολα επιτυγχάνεται η ένταξη εγγραφών σε μία λίστα μετά το αποτέλεσμα ενός search. Ετσι, εάν θέλουμε να δούμε ποιος γιορτάζει μία συγκεκριμένη ημέρα, μπορούμε να κάνουμε αναζήτηση δίνοντας το μικρό όνομα του εορτάζοντος (εύρεση των ονομάτων θα γίνει και στους "λοιπούς" κάθε εταιρίας) και να εντάξουμε το αποτέλεσμα σε μία λίστα. Η αποστολή πλέον των απαραίτητων fax σε όλους δεν θα είναι παρά ένα απλό click του mouse.

Η διαδικασία που αφορά στα ραντεβού είναι εξίσου εύκολη. Εδώ το πιο σημαντικό είναι ότι μπορούμε να έχουμε πλάνο ημέρας, εβδομάδας, μήνα ή και όρια ημερομηνιών, ώστε να βλέπουμε με μια ματιά όλες τις προσεχείς υποχρεώσεις μας.

Οπως κάθε σύγχρονο πρόγραμμα γραφείου έτσι και το Suntech Operator υποστηρίζει λειτουργίες δικτύου και πολλούς χρήστες. Μάλιστα, περιέχει λειτουργία μηνυμάτων. Στο πλαίσιο αυτής μπορείτε να λαμβάνετε και να στέλνετε στους άλλους χρήστες του δικτύου όχι μόνο μηνύματα αλλά και συνοδευτικά αρχεία.

Ο επεξεργαστής κειμένου που περιέχεται στο Suntech Operator σίγουρα δεν είναι το "super" πρόγραμμα που θα σας κάνει να ξεχάσετε το Word. Ωστόσο, είναι πολύ προσεγμένος και περιέχει όχι μόνο όλα τα βασικά αλλά και αρκετά περισσότερα.

Η δημιουργία επιστολών και ετικετών μέσα από το Suntech Operator είναι μία εξόχως εύκολη εργασία με τόσες, όμως, επιλογές που πράγματι εκπλήσσουν: μπορείτε να δημιουργήσετε τις δικές σας ετικέτες στο σχέδιο και το σχήμα που θέλετε μέσα από ένα πολύ εύχρηστο visual περιβάλλον, να τυπώσετε σε οποιοδήποτε μέγεθος χαρτιού και ετικέτας (περιλαμβάνονται πολλοί έτοιμοι τύποι) και, ταυτόχρονα, να κάνετε οικονομία, καθώς η εκτύπωση είναι δυνατό να αρχίσει και από τη μέση της σελίδας. Η χρήση λιστών θα σας λύνει τα χέρια και εδώ, αφού, αν έχετε ομαδοποιήσει τις εγγραφές σας, η εκτύπωσή τους θα είναι παιχνίδι. Ομοίως στα fax, το πελατολόγιό σας μπορεί να ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα σας με το πάτημα ενός πλήκτρου, αρκεί να υπάρχει η αντίστοιχη λίστα πελατών. Σας δίνεται η δυνατότητα να στείλετε ένα απλό fax μέσα από το πρόγραμμα, αφού σε αυτό θα περιέχεται το cover page (υπάρχουν πολλά έτοιμα) και ίσως κάποιο απλό text. Φυσικά, το ίδιο είναι πολύ εύκολο να γίνει ακόμη και μέσα από τον επεξεργαστή κειμένου που χρησιμοποιείτε, αφού το πρόγραμμα έχει ήδη προσθέσει ένα fax driver. Και στις δύο περιπτώσεις, η διαχείριση των fax γίνεται από το αντίστοιχο πρόγραμμα του Suntech Operator. Εδώ, ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα είναι η παρεχόμενη δυνατότητα μίας κοινής βάσης για fax, όπου θα έχουν πρόσβαση όλοι οι χρήστες του προγράμματος για άμεση ενημέρωση. Σημειωτέον ότι η αποστολή fax απαιτεί μόνο ένα fax-modem ανεξαρτήτως αριθμού χρηστών.

Το Suntech Operator είναι ένα ελληνικό πρόγραμμα που μας εντυπωσίασε. Περιέχει αρκετές ακόμα επιμέρους λειτουργίες όπως κλήση τηλεφώνου πελάτη απευθείας για αποφυγή λαθών, εκτύπωση τηλεφώνων σε χαρτί για filofax για όσους επιμένουν στα γραπτά και τόσες άλλες που λόγω περιορισμένου χώρου είναι δύσκολο να αναφέρουμε. Ενώ, λοιπόν, περιμέναμε ένα απλώς καλό πλήρως ελληνικό πρόγραμμα οργάνωσης γραφείου, πήραμε στα χέρια μας ένα υπερπλήρες προϊόν που όχι μόνο δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τα αντίστοιχα ξένα αλλά, στα περισσότερα σημεία, υπερέχει. Ελάχιστε φορές μέχρι στιγμής μάς ξάφνιασε τόσο ευχάριστα ένα ελληνικό πρόγραμμα.

Εάν θέλετε να δείτε από κοντά το πρόγραμμα σε μία demo έκδοσή του, θα βρείτε την πιο πρόσφατη έκδοσή του στο Internet στη διεύθυνση της εταιρίας http://www.suntech.gr και την κάνετε download.

ΕΤΑΙΡΙΑ-ΔΙΑΘΕΣΗ: Suntech, Λεωφ. Αλεξάνδρας 107, τηλ.: 6428956, 6400130, fax: 6458806, http://www.suntech.gr
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 8MB RAM, Windows 3.1 ή 95, VGA
ΤΙΜΗ: 25.000 δρχ.

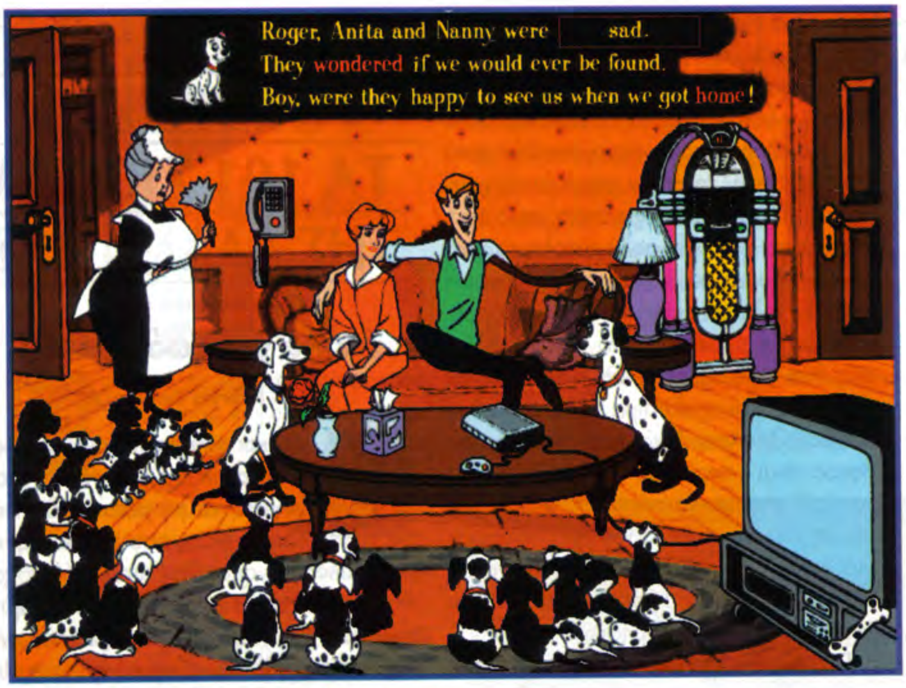
ΖΩΝΤΑΝΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ: ΤΑ 101 ΣΚΥΛΙΑ ΤΗΣ ΔΑΛΜΑΤΙΑΣ

Μόνο για ζωόφιλους!

Του Γιάννη Βογιατζή

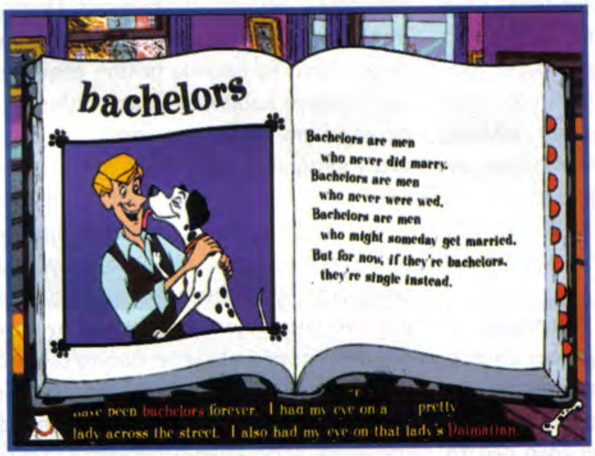
Η νέα και επιτυχημένη κινηματογραφική ταινία της Disney δεν ήταν δυνατό να μη μεταφερθεί και στην οθόνη του υπολογιστή, αφού πλέον οι σημερινοί πιτσιρικάδες μαθαίνουν να μιλάνε ακούγοντας... την κάρτα ήχου του PC. Οπως και σε άλλες παραγωγές της εταιρίας (βλ. Pocahontas), η Disney Interactive ανέλαβε να δημιουργήσει την ηλεκτρονική έκδοσή της. Η παρουσία τής εν λόγω εταιρίας μόνο θετικά μπορεί να μας προδιαθέσει, το δε τελικό αποτέλεσμα ενισχύει την αρχική άποψή μας.

Η αρχική οθόνη του τίτλου παρέχει δύο επιλογές: τη "Read to Me" και τη "Read and Play". Στην πρώτη μπορεί κάποιος να παρακολουθήσει την ιστορία είτε στη χρονική ακολουθία της είτε επιλέγοντας τη σελίδα που θέλει να διαβάσει. Το ρόλο του αφηγητή αναλαμβάνουν τα δύο σκυλιά, ο Pongo και η Perdy, που είναι και οι πρωταγωνιστές της ιστορίας. Θα παρακολουθήσουμε τη συνάντηση των δύο σκυλιών και των "ανθρώπινων κατοικιδίων" τους, τη γέννηση των κουταβιών, την απαγωγή από την Cruella De Vil (την "κακοτάτη" του έργου), την απελευθέρωση των κουταβιών και τη σύλληψη της κακιάς. Ολο το... ζουμί της υπόθεσης, όμως, βρίσκεται στη δεύτερη επιλογή, όπου και ζωντανεύει το παραμύθι. Σε αυτή, η ιστορία διαβάζεται όπως και στην προηγούμενη, με τη μόνη διαφορά ότι τώρα μπορούμε να εξερευνήσουμε κάθε σελίδα διαβάζοντάς τη με το δικό μας ρυθμό. Αυτό σημαίνει ότι αμέσως μετά την αφήγηση εμφανίζεται ο κέρσορας του παιχνιδιού με τη μορφή μίας λευκής πατούσας σκύλου. Σε όποιο σημείο της οθόνης ο κέρσορας μαυρίζει κάποια ενέργεια μπορεί να γίνει. Ετσι, μπορούμε να ανοίξουμε το ψυγείο και να σπάσουμε τα αυγά ή να ρίξουμε



Και ζήσανε αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα.

κάτω το γάλα και ύστερα να το μαζέψουμε με το σφουγγάρι. Μερικά συμβάντα είναι πολύ αστεία και κάνουν διασκεδαστική την αφήγηση. Αν ο κέρσορας γίνει βέλος, τότε δείχνει τις εξόδους, ενώ αν γίνει πεντάγραμμο, μπορούμε να ακούσουμε τα καταπληκτικά τραγούδια της ιστορίας. Μάλιστα, σε κάποιες σελίδες υπάρχουν παιχνίδια, τα οποία ακονίζουν την παρατηρητικότητα και εμπλουτίζουν τις γνώσεις των παιδιών. Οσον αφορά στο εκπαιδευτικό μέρος του τίτλου, στην ίδια επιλογή, μπορούμε να αναζητήσουμε στο λεξικό κάποιες λέξεις του κειμένου της αφήγησης που είναι φωτισμένες με κόκκινο



Να ζήσουν οι απανταχού εργένηδες!



χρώμα. Τότε εμφανίζεται ένα χαριτωμένο ποίημα που απαγγέλλεται από ένα κουτάβι και επεξηγεί τη λέξη που θέλουμε. Επίσης, τις λέξεις που βρίσκονται μέσα σε πλαίσιο μπορούμε να τις αλλάξουμε με παραπλήσιες ακούγοντας παράλληλα την εκφώνησή τους εμπλουτίζοντας έτσι την αφήγηση. Ολα τα παραπάνω πραγματώνονται με

Ενα από τα τραγούδια του παραμυθιού.

πανέμορφα καρτουνίστικα γραφικά, καλό animation (όπου υπάρχει) και εκπληκτικό ήχο. Πράγματι, ο ήχος είναι από τα πιο δυνατά σημεία του παραμυθιού.

Η ομιλία είναι ομαλή και καθαρή με χαρακτηριστική έκφραση και απόδοση της φωνής των κακών, των κουταβιών και των αφηγητών. Αποκάλυψη αποτελούν τα τραγούδια που πλαισιώνονται από πολύ ωραία μουσική και προσθέτουν μια ανάλαφρη νότα στην ατμόσφαιρα. Είναι αντάξια των κινηματογραφικών και αποδεικνύουν την εξαιρετική δουλειά της εταιρίας. Μοναδικό μειονέκτημα του τίτλου είναι η απόδοσή του στην αγγλική γλώσσα, γεγονός που τον καθιστά απρόσιτο για τα παιδιά των μικρών ηλικιών. Από την άλλη, αποτελεί μία πρώτης τάξης ευκαιρία για τα μεγαλύτερα, τα οποία τώρα μαθαίνουν αγγλικά, να εξασκήσουν τις γνώσεις τους και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους. Αλλωστε, τα παιχνίδια που περιέχει το "Ζωντανό Παραμύθι" είναι ιδανικά, γιατί συνδυάζουν τη διασκέδαση με τη μάθηση. Γενικά, τα 101 Σκυλιά της Δαλματίας είναι μία πολύ προσεγμένη δουλειά, η οποία απευθύνεται σε ένα ευαίσθητο και απαιτητικό κοινό. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα ικανοποιήσει τόσο τους λιλιπούτειους φίλους της ταινίας όσο και εκείνους που δεν είχαν την ευκαιρία να τη δουν. Νομίζω, ότι οι ελληνικές εταιρίες παραγωγής multimedia θα πρέπει να σκεφθούν σοβαρά το ενδεχόμενο να αρχίσουν να μεταγλωττίζουν τέτοιους ποιοτικούς τίτλους.

Η εφαρμογή τρέχει τόσο σε PC όσο και σε Macintosh.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Disney Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/50MHz, 8MB RAM, 20MB ελεύθερα στον σκληρό δίσκο, 2x CD-ROM, SVGA 640x480x256 χρώματα, 8-bit κάρτα ήχου, Win95, W 3.xx
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906



PANDEMONIUM!™
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΓΙΑ PC
CAPITALISM PLUS
PC
Exhumed
PC/PSX
BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN
PC/PSX
HEROES II of Might and Magic
THE PRICE OF LOYALTY
NEW WORLD COMPUTING
EXPANSION PACK
PC
ΑΘΗΝΑ
Βουλιαγμένης 534, Αλιμος
Τηλ.: (01) 9966660
Στουρνάρη 33 & Τζώρτζ, Μουσείο
Τηλ.: (01) 3829106
NEO
Λ. Δημοκρατίας 36 Μελίσσια
Τηλ.: 8034850
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109
Τηλ.: (031) 256858
Σύντομα κοντά σας και στο Περιστέρι
Γι' αυτό, είτε ξέρεις είτε όχι... κάνε μια βόλτα στο
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
MULTIMEDIA PARK

I LOVE MATHS

Πίσω μου σ' έχω Σατανά...

Του Γιάννη Βογιατζή

Ακόμη ένας multimedia τίτλος που απευθύνεται σε παιδιά κυρίως σχολικής ηλικίας. Το I Love Maths θα μπορούσε να χαρακτηρισθεί ως μία παραγωγή η οποία προσπαθεί να συνδυάσει τη διασκέδαση με τη μάθηση.

Από τη διασκεδαστική πλευρά του πράγματος, το "παιχνίδι" (πόσο μπορεί κάποιος να παίξει με τα μαθηματικά;) έχει τη μορφή περιπέτειας. Το σενάριο αναφέρει πως ταξιδεύοντας στο παρελθόν η σατανική Gretchen και ο αδερφός της Wilbur έχουν καταφέρει να δημιουργήσουν ένα χάος στους αρχαίους πολιτισμούς των Αιγυπτίων, των Αζτέκων, των Ελλήνων και της Χαμένης Ατλαντίδας. Κι όλα αυτά επειδή η Gretchen μισεί τα μαθηματικά (τελικά, ποιος έπρεπε να είναι ο καλός σε αυτήν την ιστορία, ε;). Κάποιος, λοιπόν, πρέπει να διορθώσει όλη αυτήν την ακαταστασία και, όπως πάντα, αυτός ο "κάποιος" είστε εσείς.

Το παιχνίδι αναφέρει ότι απευθύνεται σε παιδιά 7 μέχρι 11 ετών, κάτι που δεν ανταποκρίνεται πλήρως στην πραγματικότητα, αφού χρειάζεται η γνώση της αγγλικής γλώσσας. Μάλλον σε παιδιά άνω των 9 απευθύνεται, αν και ακριβώς επειδή το αντικείμενό του είναι τα μαθηματικά, με μία μικρή βοήθεια-μετάφραση και μικρότερα παιδιά θα μπορούσαν να καταπιαστούν μαζί του.

Τρεις τρόποι υπάρχουν για να παίξει ένα παιδί. Μπορεί είτε να επισκεφθεί διαδοχικά τους τέσσερις κόσμους είτε να διαλέξει την επιλογή Free Travel και να επισκεφθεί όποιον κόσμο θέλει για όσο χρόνο επιθυμεί, είτε τέλος να επιλέξει Challenge και ένα από σετ μαθηματικών ερωτήσεων ανάλογα με τις ικανότητές του. Τα επίπεδα δυσκολίας είναι τέσσερα και προσφέρουν ποικιλία και δυνατότητα ανάπτυξης των γνώσεων του παίκτη.



Η χρονομηχανή που θα μας μεταφέρει στο παρελθόν.

Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι το παιχνίδι δεν περιέχει πολλά μαθηματικά προβλήματα, ώστε να διδάσκει ικανοποιητικά και να ακονίζει τις ικανότητες του παιδιού. Περισσότερο βάρος έχει δοθεί στον ψυχαγωγικό παρά στον μαθησιακό τομέα. Για παράδειγμα, στην Αίγυπτο πρέπει να απαντήσει μόνο σε δέκα προβλήματα για να αποδράσει από την πυραμίδα του Khufu(!), ενώ θα ήταν προτιμότερο να είναι περισσότερα ούτως ώστε να είναι μεγαλύτερο το παιχνίδι και να προσφέρει ευκαιρίες εξάσκησης. Η αδυναμία αυτή ίσως να μετριάζεται κάπως από την επιλογή Challenge, όμως και εκεί πολλά παιχνίδια-προβλήματα επαναλαμβάνονται και γίνονται κουραστικά.

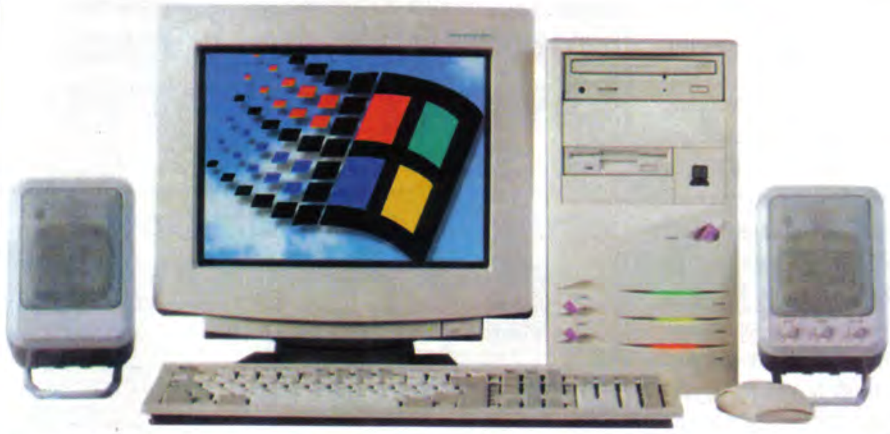


Η Χαμένη Ατλαντίδα χρειάζεται νερό επειγόντως!

Ωστόσο, το παιχνίδι δεν χάνει το ενδιαφέρον του και σε καμία περίπτωση το διδακτικό χαρακτήρα του. Ειδικότερα για τα παιδιά των μικρότερων ηλικιών μπορεί να αποτελέσει έναν ιδανικό σύντροφο στην εξάσκηση και το ακόνισμα των ικανοτήτων τους. Σίγουρα, πάντως, πρόκειται για κάτι το εντελώς διαφορετικό από τα βαρετά βιβλία του δημοτικού και τα θλιβερά μαθηματικά προβλήματα που συνήθως βασανίζουν όλη την οικογένεια (Μπαμπά, τέλειωσες τις ασκήσεις μου;)

Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε ικανοποιητικά επίπεδα, χωρίς να είναι κάτι εξαιρετικό. Όμορφα σχεδιασμένες οι τοποθεσίες και τα αντικείμενα που περιέχουν όπως, επίσης, και ο πολύ συμπαθητικός σκύλος-αφηγητής. Animation δεν υπάρχει παρά σε ελάχιστες περιπτώσεις και σε υποτυπώδη μορφή (το πλήθος στο αρχαίο στάδιο που κάνει "κύμα" είναι λίγο τραβηγμένο, κατά τη γνώμη μου). Ο ήχος του παιχνιδιού είναι μέ-

DATAPOINT LTD





33 03 039

CANON PRINTERS
CANON BUBBLE-JET BJ-30
CANON BUBBLE-JET BJC-240
CANON BUBBLE-JET BJC-70
CANON BUBBLE-JET BJC-4200
CANON BUBBLE-JET BJC-620
CANON BUBBLE-JET BJC-4550
CANON LASER LBP-465
CANON LASER LBP-660

PRINTERS
LEXMARK JETPRINTER 1020
LEXMARK JETPRINTER 2030
LEXMARK JETPRINTER 3000
LEXMARK JETPRINTER 2050
LEXMARK JETPRINTER 2070
LEXMARK JETPRINTER 7000
LEXMARK LASER OPTRA E+

HEWLETT PACKARD PRINTERS
H.P. DESKJET 690C
H.P. DESKJET 694C
H.P. DESKJET 820CXI
H.P. DESKJET 870CXI

EPSON PRINTERS
EPSON STYLUS COLOR 200
EPSON STYLUS COLOR 400
EPSON STYLUS COLOR 600
EPSON STYLUS COLOR 800

PENTIUM MOTHERBOARDS
M/B SOYO SY5VA5
M/B SOYO SY5EA5
M/B SOYO SY5VD5
M/B SOYO SY5TF5
M/B SOYO SY6FA (NEW)
M/B SOYO SY6KA (NEW)

CPUs INTEL
CPU INTEL P-133MHz
CPU INTEL P-150MHz
CPU INTEL P-166MHz
CPU INTEL P-200MHz
CPU INTEL P-200MHz PRO
CPU INTEL P-166MHz MMX
CPU INTEL P-200MHz MMX
CPU INTEL PENTIUM-II 233MHz (NEW)
CPU INTEL PENTIUM-II 266MHz (NEW)

CPUs CYRIX
CPU CYRIX 6x86-P120+
CPU CYRIX 6x86-P150+
CPU CYRIX 6x86-P166+
CPU CYRIX 6x86-P200+

CPUs AMD
CPU AMD K5-133MHz
CPU AMD K5-150MHz
CPU AMD K5-166MHz
CPU AMD K6-166MHz MMX
CPU AMD K6-200MHz MMX

MEMORY SIMMs
RAM 8MB NON-EDO
RAM 16MB NON-EDO
RAM 32MB NON-EDO
RAM 4MB EDO
RAM 8MB EDO
RAM 16MB EDO
RAM 32MB EDO

HARD DISK DRIVES
QUANTUM FIREBALL 1.2 GB
QUANTUM FIREBALL 2.5 GB
QUANTUM FIREBALL 3.2 GB
QUANTUM FIREBALL 3.8 GB
QUANTUM FIREBALL STA 1.6 GB
QUANTUM FIREBALL STA 2.1 GB
QUANTUM FIREBALL STA 3.2 GB
QUANTUM FIREBALL STA 4.3 GB
QUANTUM FIREBALL STA 6.5 GB

FAX/MODEMS
U.S. ROBOTICS 33600 INTERNAL 28800
U.S. ROBOTICS 33600 EXTERNAL
SUPRA 33600 INTERNAL
SUPRA 33600 EXTERNAL
NEWCOM 33600 INTERNAL
CRYPTO EXTRA 33600 EXTERNAL

CD-ROMs
CD-ROM AZTECH 8x
CD-ROM AZTECH 10x
CD-ROM AZTECH 12x
CD-ROM HITACHI MAX 16x
CD-ROM TOSHIBA 16x
CD-ROM BTC (PHILIPS) 12x

GRAPHICS CARDS
MATROX MILLENIUM 2MB
MATROX MILLENIUM 4MB
MATROX MYSTIQUE 2MB
MATROX MYSTIQUE 4MB
D. STEALTH 3D (2200) 2MB
D. STEALTH 3D (2240) 2MB
D. STEALTH 3D (2240) PRO
D. STEALTH 3D (3240) 2MB
D. STEALTH 3D (3440) 4MB

ΕΠΕΙΔΗ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΜΕΤΑΒΑΛΛΟΝΤΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΣΥΧΝΑ, ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΟΠΩΣ ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΤΕ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΚΡΙΒΗ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ.

ΠΛΗΘΩΡΑ ΕΠΩΝΥΜΩΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΣΕ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΙΔΩΝ. ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΝΕΩΝ ΤΙΤΛΩΝ ΣΕ SOFTWARE ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΕΝΗΜΕΡΩΘΕΙΤΕ ΓΙΑ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΤΩΝ ΕΙΔΩΝ ΜΑΣ.

DATAPOINT LTD ΕΜΠΟΡΙΑ Η/Υ & ΣΥΝΑΦΩΝ ΕΙΔΩΝ, ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 9, ΤΗΛ.: 3303039, FAX: 3302694

τριος (ίσως και φτωχός), αφού περιορίζεται μόνο στο speech που είναι πολύ καλό και δεν διαθέτει παρά ελάχιστα μουσικά μοτίβα. Το κομμάτι που ξεχωρίζει είναι η καταπληκτική και με σαφή αίσθηση του χιούμορ εισαγωγή.

Το παιχνίδι τρέχει τόσο σε PC όσο και σε MAC.

ΕΤΑΙΡΙΑ: DK Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/33MHz, 8MB RAM, SVGA 640x480x256 χρώματα, 2x CD-ROM, HD 9MB, 8-bit κάρτα ήχου, Win95 ή Win 3.xx
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233904

ADDRESS BANK 2.0

Ενας χρήσιμος επαγγελματικός οδηγός

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

Οι διευθύνσεις όλων των επαγγελματιών της χώρας μας είναι πλέον προσβάσιμες με απλό και γρήγορο τρόπο χάρη στην ισχυρή βάση δεδομένων Address Bank 2.0. Ετσι, είναι πλέον εύκολο για τον καθένα να βρίσκει πληροφορίες για διάφορα επαγγέλματα και τους ανθρώπους που τα ασκούν ανά πάσα στιγμή, χωρίς χρονοτριβή.

Αν θέλετε να μάθετε πόσοι κλειδαράδες, για παράδειγμα, βρίσκονται στην περιοχή σας και παράλληλα να δείτε ορισμένα στοιχεία για τον καθένα από αυτούς (διευθύνσεις, τηλέφωνα, Τ.Κ.), τότε δεν έχετε παρά να βάλετε το Address Bank στο CD-ROM του υπολογιστή σας και, εφόσον το επιθυμείτε, να πάρετε και εκτύπωση.

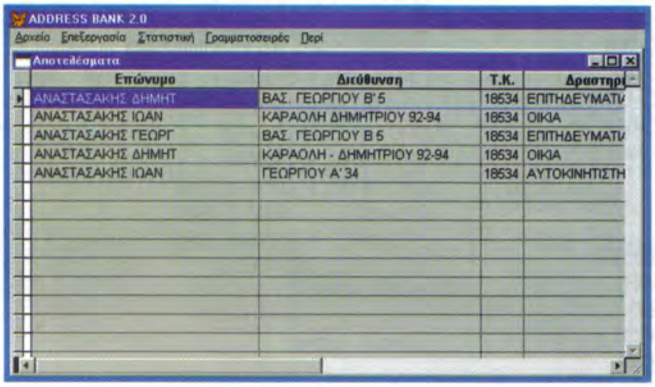
Το CD αυτό είναι η version 2.0 του προγράμματος και αποτελεί την εμπλουτισμένη με νεότερα στοιχεία συνέχεια της επιτυχημένης πρώτης έκδοσης.

Σε ό,τι αφορά το interface του είναι απλό χωρίς πολύπλοκες λειτουργίες που θα αποθάρρυναν την αναζήτησή μας.

Στόχος της καινούριας έκδοσης της εφαρμογής είναι η κατά το δυνατόν πληρέστερη καταγραφή όλων των επαγγελμάτων και των ανθρώπων που τα εξασκούν. Κατά τη γνώμη μας, η εφαρμογή επιτυγχάνει σε μεγάλο βαθμό το στόχο της μέσω ενός απλού και εύχρηστου interface. Η βάση δεδομένων του προγράμματος είναι φτιαγμένη με την database Fox-Pro, μία αρκετά δυνατή βάση δεδομένων που, όμως, δεν έχει τύχει της ανάλογης ανταπόκρισης από το ευρύ κοινό, αφού τη δόξα έχει κλέψει η Access, το άλλο καμάρι της Microsoft. Προκειμένου να εγκαταστήσουμε το πρόγραμμα, πρέπει να αναζητήσουμε το αρχείο set-up κάτω από τα folders (directories) Address και Setup, διαδικασία που θα μπορούσε να είχε αποφευχθεί αν το αρχείο της εγκατάστασης βρισκόταν στο αρχικό root. Βέβαια, την εν λόγω διαδικασία κάνουμε μία και μοναδική φορά κατά την εγκατάσταση του προγράμματος, οπότε μικρό το κακό. Με το πέρας της διαδικασίας εγκατάστασης, στο desktop των Windows δημιουργείται ένας κατάλογος που ονομάζεται Vertigo. Επίσης, εκεί βρίσκεται το εικονίδιο για απευθείας εκκίνηση του προγράμματος. Οσον αφορά στην πρακτική της αναζήτησης, αυτή προϋποθέτει διερεύνηση με βάση την επωνυμία, τη διεύθυνση, τον Τ.Κ., την περιοχή και το τηλέφωνο. Η δε ταχύτητα της αναζήτησης είναι συνάρτηση των στοιχείων που παρέχουμε στο πρόγραμμα.



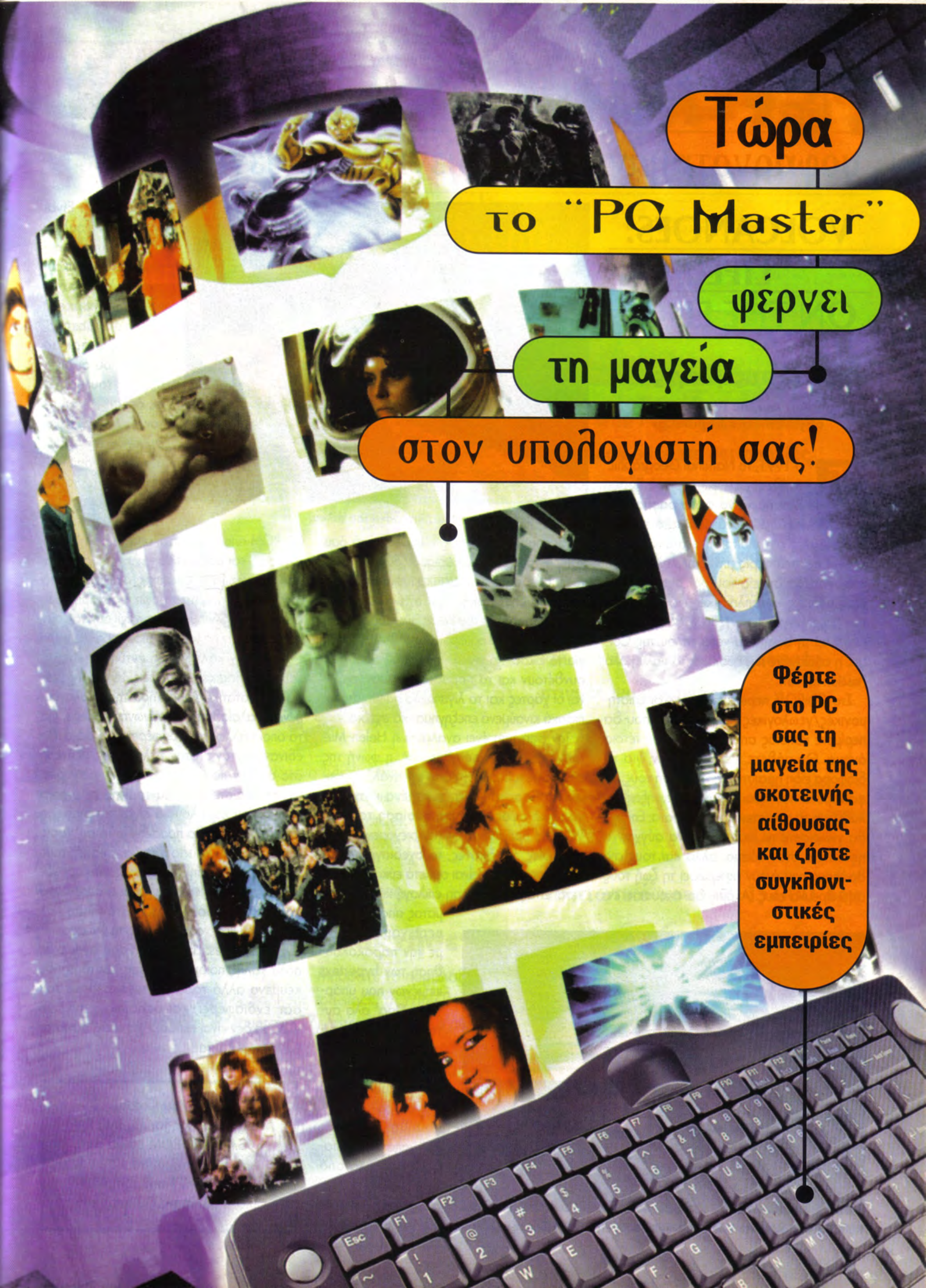
Η αρχική οθόνη της εφαρμογής.



Τα αποτελέσματα της αναζήτησης όπως εμφανίζονται στην οθόνη μας.

Η εφαρμογή αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο για τον καθένα μας, αφού όλοι λίγο έως πολύ έχουμε βρεθεί στη δυσάρεστη θέση να ψάχνουμε εναγωνίως έναν τεχνικό με τα γνωστά επακόλουθα της καθυστέρησης ή, στη χειρότερη περίπτωση, της μη εξυπηρέτησής μας. Σημειώνουμε, τέλος, τη δυνατότητα στατιστικής παρακολούθησης των δεδομένων του προγράμματος. Ως παράδειγμα αναφέρουμε ότι αν ζητήσουμε από το Address Bank να εντοπίσει πόσοι είναι οι δημοσιογράφοι στην Ελλάδα, θα προβεί στη δημιουργία μίας αναλυτικής αναφοράς για κάθε περιοχή και τομέα, όπως αυτός ορίζεται από τον ταχυδρομικό κώδικα.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Multimedia Center LTD
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66MHz, 2x CD-ROM, 8MB RAM, 10MB free disk space, VGA 640x480x16 colors, Windows 3.1 ή νεότερα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397
ΤΙΜΗ: 13.000 δρχ.


Τώρα
το "PC Master"
φέρνει
τη μαγεία
στον υπολογιστή σας!
Φέρτε στο PC σας τη μαγεία της σκοτεινής αίθουσας και ζήστε συγκλονιστικές εμπειρίες

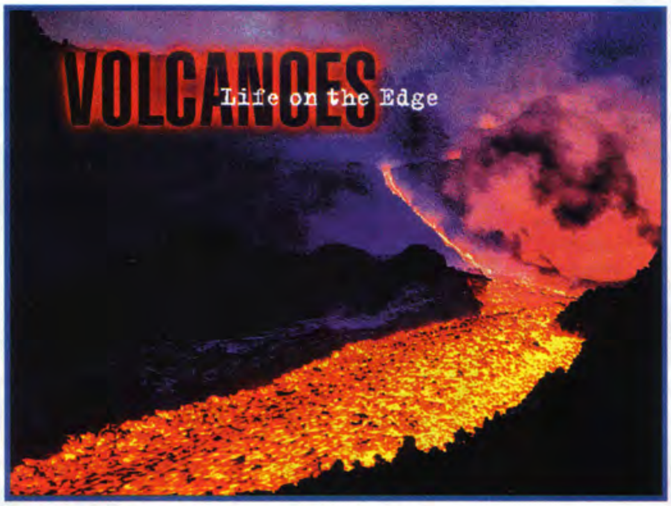
VOLCANOES: LIFE ON THE EDGE

Ζωή στις φλόγες

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Το 1991, το National Geographic ανέθεσε στο φωτογράφο Roger Ressmeyer να φωτογραφήσει τα πιο επικίνδυνα ηφαίστεια του κόσμου. Αυτός ανταποκρίθηκε στο κάλεσμα και επί δεκατέσσερις μήνες περιπλανήθηκε στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα τραβώντας μερικές καταπληκτικές φωτογραφίες των "πύρινων γιγάντων". Το ταξίδι του αυτό αποτελεί τη βάση του νέου τίτλου της Corbis, η οποία είχε παρουσιάσει το πολύ καλό Passion for Art.

Στο CD-ROM περιέχονται όλες οι επιστημονικές/γεωλογικές πληροφορίες που θα περίμενε κάποιος από έναν τίτλο με τέτοιο όνομα. Θα μάθετε, μεταξύ άλλων, για τα διάφορα είδη ηφαιστείων, τη δράση τους, τα φαινόμενα που προκαλούν τις εκρήξεις, τη λάβα και τα ηφαιστειακά πετρώματα. Επίσης, θα γνωρίσετε τα πιο επικίνδυνα σύγχρονα ηφαίστεια στον κόσμο, αλλά και τους ανθρώπους που έχουν αφιερώσει τη ζωή τους στην έρευνά τους. Ακόμη, θα ακούσετε ενδιαφέρουσες αφηγήσεις τόσο για αυτά όσο και για τους ανθρώπους που ζουν στη σκιά τους. Ολο αυτό το γνωστικό υλικό συνοδεύεται από εξαιρετικής ποιότητας φωτογραφίες. Η παρουσία του Ressmeyer, συνεργάτη του National Geographic, αποτελεί εγγύηση για το εικαστικό υλικό. Την οπτική αρτιότητα συνθέτουν και τα παραστατικά διαγράμματα, οι χάρτες και τα λίγα αλλά πολύ κατατοπιστικά κινούμενα επεξηγηματικά σχέδια.



Ενα ποτάμι λάβας, στην αρχική οθόνη του τίτλου.

Την αφήγηση έχει αναλάβει η Helen Mirren, επαγγελματίας ηθοποιός, η φωνή της οποίας συνοδευόμενη από την ανάλογη μουσική υπόκρουση έχει δώσει ένα κινηματογραφικό ύφος στην παρουσίαση του CD-ROM. Η πρόσβαση στις περιεχόμενες πληροφορίες, τις εικόνες, τα σχεδιαγράμματα και τις αφηγήσεις είναι αρκετά εύκολη και γίνεται είτε με την άμεση επιλογή κάποιου θέματος από μια λίστα περιεχομένων είτε με την παρακολούθηση των hypertext κειμένων που υπάρχουν. Παρ' όλα αυτά, είναι εμφανής - αλλά, ευτυχώς, όχι ιδιαίτερα ενοχλητική- η απουσία ενός πλήκτρου "back" που θα επέτρεπε στο χρήστη να μεταβαίνει εύκολα από τη μία σελίδα στην άλλη, χωρίς να χάνει τον ειρμό της παρακολούθησης. Είναι φανερό ότι η συλλογή του υλικού -κυρίως φωτογραφικού- για το Volcanoes κράτησε αρκετό χρονικό διάστημα, κατά τη διάρκεια του οποίου οι δημιουργοί του ήρθαν σε άμεση επαφή με τον κόσμο των ηφαιστείων και εντυπωσιάστηκαν από αυτά. Αυτός, άλλωστε, είναι ο λόγος που το περιεχόμενο του CD-ROM απομακρύνεται από τη συνήθη καταγραφή και παρουσίαση πληροφοριών και αντικατοπτρίζει προσωπικές σκέψεις για τα ηφαίστεια, την καταστροφική δύναμή τους και τους ανθρώπους που συνεχίζουν να ζουν και να κτίζουν πόλεις στη σκιά τους.



Κάθε δώδεκα ώρες στο Yellowstone δημιουργείται ένας πίδακας γκέιζερ.

Παρά την καλή γενική εντύπωση, υπάρχουν δύο βασικές ενστάσεις. Η πρώτη αφορά στον στατικό χαρακτήρα της ομολογουμένως καλαίσθητης παραγωγής (videos, για τα οποία άλλωστε προσφέρεται το θέμα, θα έδιναν ζωντάνια στον τίτλο) και η δεύτερη στο ότι δεν περιλαμβάνονται πληροφορίες για το ηφαίστειο της Σαντορίνης, η ιστορία του οποίου και πλούσια είναι και διαίτερο ελληνικό χρώμα θα προσέδιδε. Τέλος, χωρίς να το θεωρούμε μειονέκτημα, αναφέρουμε ότι λόγω της χρήσης κάποιων εξειδικευμένων λέξεων, η χρήση των αγγλικών ενδέχεται να προκαλέσει προβλήματα κατανόησης σε όσους δεν κατέχουν επαρκώς τη γλώσσα.

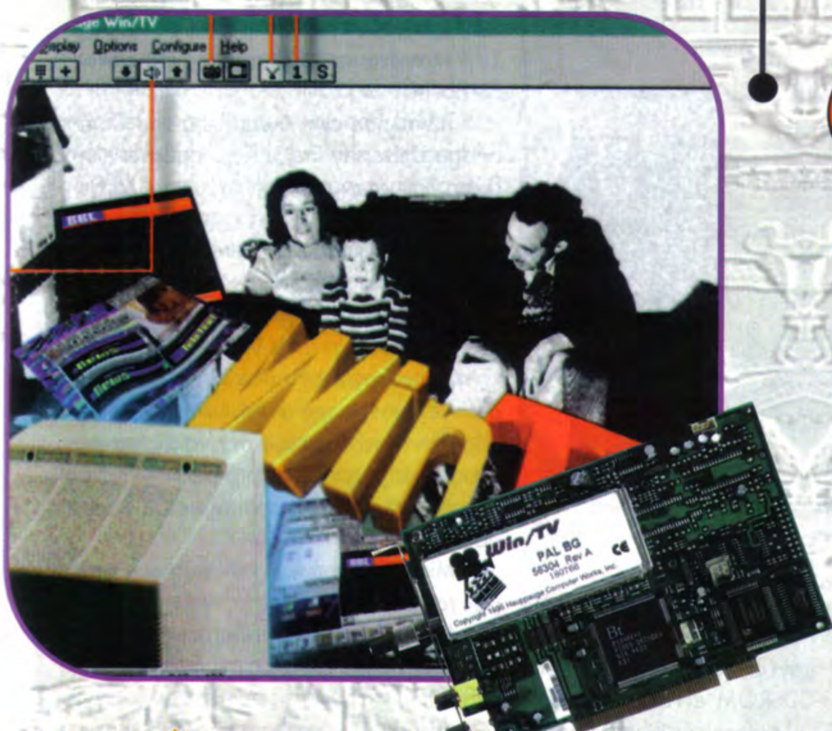
Το Volcanoes: Life on the Edge είναι ένας πολύ καλής ποιότητας τίτλος. Αν το εξειδικευμένο αλλά τόσο γοητευτικό θέμα του σας ενδιαφέρει, και βεβαίως η αγγλική γλώσσα δεν είναι εμπόδιο για εσάς, συνιστάται ανεπιφύλακτα.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Corbis
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33, 8MB RAM, SVGA, 2x CD-ROM, sound card, Win 3.xx/95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου
ΤΙΜΗ: 14.000 δρχ.

WIN/TV PCI Card

φέρνει τη Μαγεία του κινηματογράφου

σε όλη την οικογένεια



Τιμή έκπληξη 49.000 δρχ.

Με τη Win/TV PCI έχετε εύκολα και άμεσα όλες τις λειτουργίες τηλεόρασης και video στο monitor του υπολογιστή σας. Τα χαρακτηριστικά "always on top" και "no title mode" στην οθόνη σας κάνουν τη χρήση της Win/TV PCI παιχνιδάκι και σας χαρίζουν συναρπαστικές στιγμές ψυχαγωγίας.

Δυνατότητες

- Τηλεόραση ζωντανά από ενσωματωμένο δέκτη έτοιμο για λήψη 125 καναλιών.
- Αποκωδικοποίηση μηνυμάτων σε μορφή teletext με το σύστημα VTPlus Professional Teletext Software.
- Βοηθητική λήψη video 24 bit από VCR ή Camcorder.
- Πάγωμα εικόνας υψηλής πιστότητας σε μορφή BMP, TIF, GIF ή JPEG.
- Λήψη video clip σε μορφή AVI file.
- Windows95 plug and play για εύκολη εγκατάσταση.

Πώς θα την αποκτήσετε

Μπορείτε να παραλάβετε (μέχρι εξάντλησης του stock) τη WIN/TV PCI:

- Από το OMNISHOP (Σουλτάνη 17, Αθήνα), προσκομίζοντας το αντίστοιχο Κουπόνι Προσφοράς και καταβάλλοντας το ποσό των 49.000 δρχ.

- Στο σπίτι ή το γραφείο σας, σε οποιοδήποτε μέρος της Ελλάδας, αφού καταβάλετε στο πλησιέστερο ταχυδρομείο ως προκαταβολή το ποσό των 10.000 δρχ. με το δελτίο ταχυπληρωμής που θα βρείτε σε αυτό το τεύχος. Οταν το παραλάβετε, θα καταβάλετε το υπόλοιπο ποσό (39.000 δρχ) και τα έξοδα αποστολής, σε οποιοδήποτε μέρος της Ελλάδας.

Εκπτωτικό κουπόνι 15.000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ
WIN/TV PCI CARD
Μόνο για τους αναγνώστες του
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster CD-ROM

Με την προσκόμιση του παρόντος στο OMNISHOP έχετε το δικαίωμα αγοράς της WIN/TV PCI CARD **στην ειδική τιμή των 49.000 δρχ.**

Ισχύει μέχρι 15 Νοεμβρίου

WEBSTER'S WORLD ENCYCLOPEDIA

Ενα πολύτιμο εργαλείο για όλους

Μία από τις πιο προφανείς αλλά και εντυπωσιακές εφαρμογές της τεχνολογίας του CD-ROM είναι η έκδοση "ηλεκτρονικών" εγκυκλοπαιδειών. Παρά την πολύχρονη ενασχόλησή μου με τα CDs, δεν παύω να εντυπωσιάζομαι όταν βλέπω ολόκληρους τόμους βιβλίων να χωρούν σε ένα και μόνο χρυσαφί δισκάκι.

ΑΡΧΙΣΤΕ ΝΑ ΜΕΤΡΑΤΕ...

Ο οργανισμός Webster Publishing κατάφερε στην τελευταία έκδοση της γνωστής εγκυκλοπαίδειας να συμπεριλάβει την ύλη δέκα συγγραφικών έργων, συνθέτοντας ένα πολύτιμο εργαλείο έρευνας και αναφοράς. Συγκεκριμένα, στο CD του προγράμματος θα βρείτε:

- Την πλήρη εγκυκλοπαίδεια του Cambridge University Press. Περιλαμβάνει πληθώρα λημμάτων που καλύπτουν πολλά θέματα.
- Εναν παγκόσμιο άτλαντα. Περιλαμβάνονται όλες οι χώρες του κόσμου με φωτογραφίες, καθώς επίσης γεωγραφικές, πολιτικές, στρατιωτικές και άλλες πληροφορίες.
- Χρονολογικούς πίνακες των κυριότερων γεγονότων της ανθρώπινης ιστορίας. Περιέχονται εξειδικευμένοι πίνακες για συγκεκριμένες περιόδους (π.χ. ρωσική επανάσταση), ενώ μπορείτε να φτιάξετε και δικούς σας.
- Μία σύνοψη των σημαντικότερων στιγμών του 20ού αιώνα.
- Μία ιστορία της κατάκτησης του διαστήματος. Οι αποστολές, τα σκάφη και οι άνθρωποι.
- Μία παρουσίαση της ιστορίας και της δράσης των Ηνωμένων Εθνών.
- Εκ των προτέρων επεξεργασμένους στατιστικούς-ενημερωτικούς πίνακες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτούσιοι σε



Από τη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα αναλυτική παρουσίαση ενός multimedia τίτλου που πιστεύουμε ότι αξίζει το ενδιαφέρον σας.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

έρευνες. Λίστες με τους πολιτικούς ηγέτες όλων των χωρών, τους μεγαλύτερους ποταμούς της Γης, τους ισχυρότερους καταγεγραμμένους σεισμούς, παγκόσμιους πρωταθλητές στο σκάκι και ό,τι άλλο θελήσετε.

- Μία καταγραφή της προέλευσης διάφορων πραγμάτων και θεσμών από τον κ. Dr R. Brasch. Μάθετε πώς πρωτοβγήκε το σκωτσέζικο ουίσκι, από πού προέρχεται και τι σημαίνει η λέξη "πιτζάμα" (περσικής καταγωγής), γιατί υπάρχει η πρόληψη για την ημερομηνία Παρασκευή και 13 κ.λπ.
- Μία αναλυτική παράθεση σε 52 σελίδες των σημαντικότερων γεγονότων του 1996, ταξινομημένη κατά εβδομάδες.

Μιλώντας με τη γλώσσα των αριθμών, περιέχονται συνολικά περισσότερες από 40.000 σελίδες κειμένου, περίπου 8.000 φωτογραφίες, 110 κομμάτια video, 400 πίνακες και 300 χάρτες. Πρόκειται για μια πλουσιότατη πηγή πληροφοριών και γνώσεων, που μπορεί να καλύψει ποικίλα ενδιαφέροντα. Επιπροσθέτως, οι ήχοι και τα videos που συνοδεύουν κάποια λήμματα επιτυγχάνουν μια αμεσότητα που η παραδοσιακή τυπωμένη εγκυκλοπαίδεια δεν μπορεί να προσεγγίσει, δελεάζοντας έτσι και κάποιους δύσπιστους ως προς τη νέα τεχνολογία.

ΨΑΧΝΩ ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΩ

Αναμφισβήτητα, το πλήθος των περιλαμβανόμενων βιβλίων καθώς και τα ενυπάρχοντα multimedia στοιχεία είναι εντυπωσιακά, χωρίς όμως να είναι αρκετά για να παρακινήσουν κάποιον να εγκαταλείψει την παραδοσιακή εγκυκλοπαίδεια και να μεταβεί στην ηλεκτρονική μορφή της. Αυτό που καθορίζει τελικά τη χρησιμότητα ενός τέτοιου εγχειρήματος είναι η οργάνωση του υλικού, ώστε να επιτυγχάνονται εύκολα η πρόσβαση σε αυτό και η αναζήτηση συγκεκριμένων πληροφοριών. Στον τομέα αυτόν η Webster's World Encyclopedia επιτυγχάνει καλές, αλλά όχι άριστες, επιδόσεις. Το υλικό έχει οργανωθεί σε τόσα κεφάλαια όσα είναι και τα βιβλία που περιέχονται. Επίσης, έχει γίνει κατηγοριοποίηση των θεμάτων βάσει του αντικειμένου το οποίο καλύπτουν. Συγκεκριμένα, υπάρχουν οι εξής κατηγορίες: τέχνες, υψηλή τεχνολογία, γεωγραφία, ιστορία, ανθρωπολογία, θρησκεία, βιολογία, επιστήμες, αθλητισμός και διασκέδαση. Αρκετή προσοχή έχει δοθεί στον τομέα της μετάβασης από το ένα λήμμα στο άλλο. Στα θετικά σημεία συγκαταλέγεται η ευρεία χρήση των λεγόμενων hyperlinks. Φανταστείτε, για παράδειγμα, ότι διαβάζετε ένα άρθρο για τον Πλάτωνα, στο οποίο αναφέρεται και το όνομα του Αριστοτέλη ως μαθητή του. Μπορείτε να επιλέξετε με το ποντίκι τη λέξη "Αριστοτέλης" και να μεταβείτε στο οικείο άρθρο. Αυτή η πολύ συνηθισμένη δυνατότητα, την οποία υποστηρίζουν όλοι οι εγκυκλοπαιδικοί multimedia τίτλοι, αναδεικνύει τη χρησιμότητα του υπολογιστή και σε αυτόν τον τομέα, προσφέροντας ταχύτητα και αμεσότητα στην αναζήτηση πληροφοριών.



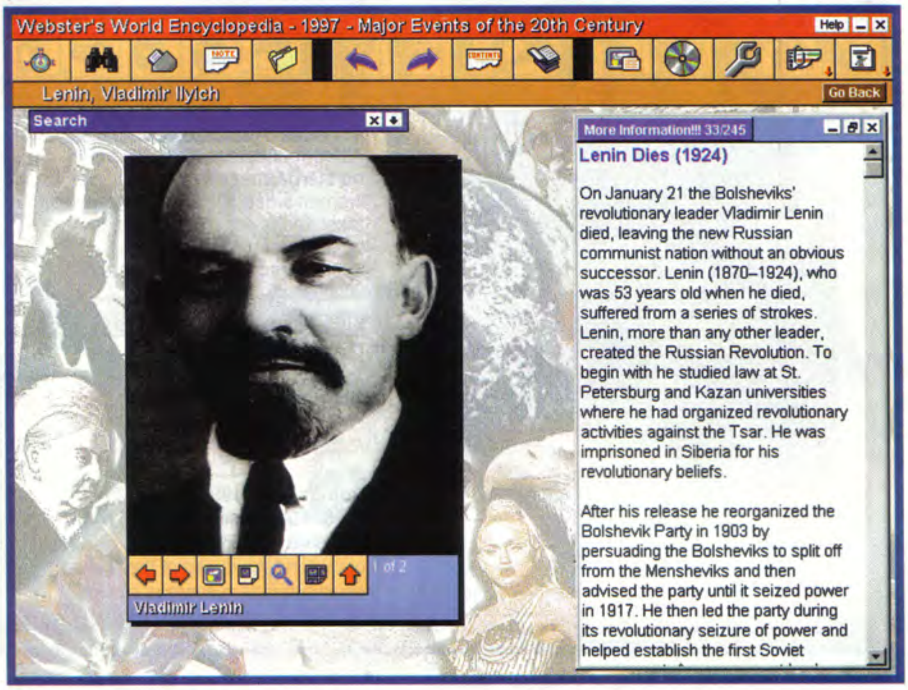
Μία εικόνα από το Αγιον Ορος στο λήμμα "Ελλάδα".



Ο Παρθενώνας.

Επαρκείς είναι και οι προσφερόμενοι τρόποι αναζήτησης συγκεκριμένων πληροφοριών. Συγκεκριμένα, ο ενδιαφερόμενος μπορεί να αναζητήσει κάποιο λήμμα από αλφαβητικά ταξινομημένες λίστες, να ψάξει για κάποια λέξη, καθώς επίσης να βρει οποιαδήποτε εικόνα, ήχο ή κομμάτι video περιέχεται. Το σημαντικότερο, όμως, εργαλείο αναζήτησης που δίνει η Webster's World Encyclopedia είναι η δυνατότητα εύρεσης συνδυασμού λέξεων. Μπορείτε, για παράδειγμα, να αναζητήσετε άρθρα που περιέχουν τη λέξη "Ελλάδα" και τη λέξη "νησιά", ώστε να περιορίσετε την έρευνά σας στα ελληνικά νησιά.

Ενα άλλο θετικό, κατά τη γνώμη μου, στοιχείο είναι ότι σε κάθε λήμμα αναφέρονται και άλλα συναφούς περιεχομένου. Για παρά-



O Vladimir Lenin δεν θα μπορούσε να λείπει.

δειγμα, από το λήμμα "Κυκλάδες" μπορείτε να μεταβείτε στο λήμμα "Ελλάδα" ή στο λήμμα "Αιγαίο Πέλαγος". Αυτό το χαρακτηριστικό διευκολύνει κατά πολύ την ενημέρωση του αναγνώστη και του επιτρέπει μια άνετη και διδακτική περιήγηση στο περιεχόμενο.

Από την άλλη, δεν λείπουν και τα παράπονα. Καταρχήν, το interface απέχει αισθητικώς από το αντίστοιχο της ανταγωνιστικής Encarta της Microsoft και μάλλον μπερδεύει το χρήστη. Επίσης, δεν παρέχεται στο χρήστη η δυνατότητα να αναζητήσει κάποια λέξη σε συγκεκριμένο τμήμα της εγκυκλοπαίδειας - επί παραδείγματι, να ψάξει για τις αναφορές που υπάρχουν στη λέξη "Ελλάδα" κατά τον 20ό αιώνα. Τέλος, επειδή προφανώς το υλικό των διάφορων βιβλίων που περιλαμβάνονται στο CD δεν έχει γραφεί ή ενημερωθεί την ίδια χρονική περίοδο, παρουσιάζονται κάποιες ενοχλητικές διαφορές μεταξύ τους. Για παράδειγμα, ο άτλαντας αναφέρει ως πρωθυπουργό της Ελλάδας τον Α. Παπανδρέου, ενώ σε σχετικό πίνακα που βρίσκεται σε άλλο λήμμα αναφέρεται ο Κ. Σημίτης. Αυτή η ανακρίβεια έχει ως αποτέλεσμα να έρχεται ο χρήστης προ εκπλήξεως, όταν μεταβαίνει από ένα κεφάλαιο σε κάποιο άλλο.

Συνολικά, η Ransom Software, κατασκευάστρια εταιρία της Webster's World Encyclopedia, έχει οργανώσει ορθολογικά το περιεχόμενο και έχει προσφέρει έναν πρακτικό τρόπο προσέγγισης στο υλικό, ο οποίος όμως επιδέχεται βελτιώσεων.

ΤΙΠΟΤΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ;

Στην προσπάθειά της να ξεχωρίσει από τον ανταγωνισμό, η καινούρια εγκυκλοπαίδεια της Webster προσφέρει μερικές δυνατότητες που δεν συναντάμε, σε γενικές γραμμές, σε αντίστοιχους τίτλους.

Καταρχήν, προσφέρονται μερικά εξωτερικά προγράμματα με σκοπό να διασκεδάσουν το χρήστη. Ειδικότερα, υπάρχει το Lunar lander, ένα απλό (για την ακρίβεια, απλοϊκό) διαστημικό παιχνίδι, στο οποίο ο παίκτης προσπαθεί να προσσεληνώσει ένα σκάφος. Ακόμα, προσφέρεται το Firefang, ένα παιχνίδι γνώσεων που διατίθεται μέσω Internet ή αποστέλλεται ταχυδρομικώς σε όσους στείλουν συμπληρωμένη μια κάρτα που περιέχεται στη συσκευασία. Περιλαμβάνονται επίσης ένα πρόγραμμα που απεικονίζει τους σχηματισμούς στο βραδινό ουρανό οποιασδήποτε πόλης του κόσμου, για όλους τους ρομαντικούς παρατηρητές των άστρων, καθώς και το Terra Time, ένα ρολόι που ενημερώνει το χρήστη για την ώρα οπουδήποτε πάνω στον πλανήτη μας. Ολα αυτά τα προγράμματα δεν συνθέτουν κάποιο ιδιαίτερο σύνολο και σίγουρα δεν μπορούν να αποτελέσουν μόνα τους κίνητρο για την αγορά της εγκυκλοπαίδειας, ωστόσο η ύπαρξή τους είναι καλοδεχούμενη.

Ενα άλλο ξεχωριστό χαρακτηριστικό της Webster's World Encyclopedia είναι η δυνατότητα συνδυασμού άρθρων, ήχων, εικόνων και video από οποιοδήποτε εκ των περιεχόμενων κεφαλαίων, με σκοπό τη δημιουργία μιας παρουσίασης. Αυτό το χαρακτηριστικό μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμο στο πλαίσιο μιας εργασίας, δεδομένου του ότι η παρουσίαση που θα φτιάξετε μπορεί να απεικονιστεί με τη μορφή ενός slideshow στην οθόνη ή να εκτυπωθεί. Μπορεί επίσης να καταχωριστεί στο δίσκο, θα ήταν δε πολύ ενδιαφέρουσα η αποθήκευσή της στο format κάποιου άλλου προγράμμα-



Η οθόνη επιλογής κεφαλαίων.

Μυστήριο...

Ανεξήγητα φαινόμενα...

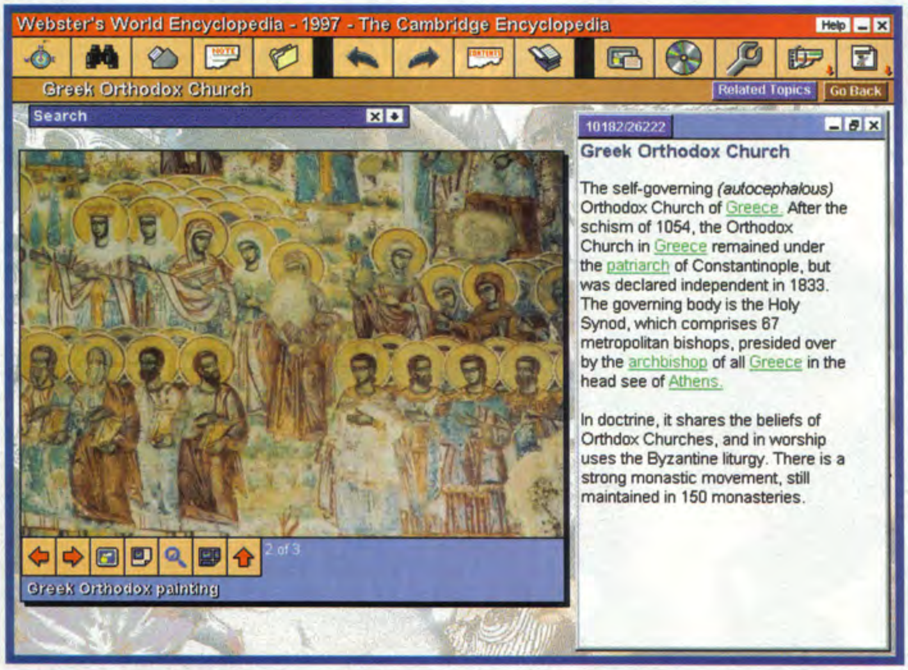


Εξώκοσμες συναντήσεις...

Απόκρυφες εμπειρίες...

Περάστε στην Απαγορευμένη Ζώνη...

MULTIMEDIA REVIEW



Στην ορθοδοξία αφιερώνονται μερικές εικόνες.

τος (π.χ. PowerPoint) για τη μετέπειτα επεξεργασία της, δυστυχώς όμως δεν προσφέρεται αυτή η δυνατότητα. Ιδού μια καλή ιδέα για την έκδοση του 1998. Επιπροσθέτως, υπάρχει η δυνατότητα ενημέρωσης των περιεχομένων της εγκυκλοπαίδειας μέσω Internet, έτσι ώστε οι πληροφορίες που περιέχει να παραμένουν έγκυρες και επίκαιρες ακόμα και μετά την πάροδο μερικών χρόνων (δεν θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε το ίδιο και για το PC σας, το οποίο έπειτα από μερικά χρόνια μάλλον θα πάψει να είναι επίκαιρο...).

ΚΑΙ ΤΩΡΑ, ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ TEST...

Γενικότερα, η αξιολόγηση ενός ογκώδους έργου όπως είναι μια εγκυκλοπαίδεια ξεφεύγει από τις προθέσεις της απλής παρουσίασης. Παρ' όλα αυτά, έχει καθιερωθεί(!) στα ελληνικά περιοδικά του χώρου -άγνωστος ο λόγος- να αποτελεί βασικό κριτήριο επιδοκιμασίας ή αποδοκιμασίας κάποιας ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας το πλήθος και ο τρόπος παρουσίασης των πληροφοριών με ελληνικό περιεχόμενο. Αν συμμερίζεστε τη βαρύτητα αυτού του στοιχείου, στην περίπτωση της Webster's World Encyclopedia ενδεχομένως να νιώσετε άβολα. Από τη μια, βέβαια, οι πληροφορίες που αφορούν στη χώρα μας είναι αρκετές, από την άλλη, όμως, οι βόρειοι γείτονές μας ονομάζονται αδιακρίτως και Μακεδονία και FYROM.



Το παιχνίδι Lunar Lander.

ΚΑΙ Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Δυστυχώς, δεν υπάρχει η δυνατότητα για ουσιαστική αξιολόγηση της ποιότητας και της εγκυρότητας του υλικού που περιέχει η Webster's World Encyclopedia. (Το αυτό ισχύει και για οποιαδήποτε άλλη εγκυκλοπαίδεια, καθώς η δουλειά αυτή απαιτεί έλεγχο που δεν εμπίπτει στις αρμοδιότητες περιοδικού Πληροφορικής). Σε γενικές γραμμές, πάντως, η καινούρια έκδοση της εγκυκλοπαίδειας, κατά τη γνώμη μου, κρίνεται ικανοποιητική.

Παρ' ό,τι δείχνει φτωχότερη από την Encarta και μολονότι δεν καταφέρνει να διαφοροποιηθεί από τον ανταγωνισμό, είναι αρκετά εύχρηστη και πολύ πλούσια σε περιεχόμενο. Αν σε αυτά συνυπολογίσουμε το γεγονός ότι περιλαμβάνει κάποια εργαλεία (πίνακες αναφοράς, δημιουργία παρουσιάσεων) που διευκολύνουν τη συγκέντρωση υλικού για εργασίες, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι η Webster's παρουσιάζεται ως ένα σπουδαίο φαβορί για τον τίτλο της καλύτερης ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας.

Αυτό που απομένει να απαντηθεί είναι το κατά πόσο είναι καλύτερη και από μια παραδοσιακή εγκυκλοπαίδεια. Σίγουρα, όσον αφορά στο κόστος, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι η Webster's είναι πολύ πιο προσιτή από ένα τυπωμένο στο χαρτί έργο. Επίσης, το multimedia υλικό και τα εργαλεία αναζήτησης πληροφοριών είναι μοναδικά στις ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες, προσφέρουν δε ευχρηστία και ζωντάνια. Από την άλλη, έχω την εντύπωση ότι η παραδοσιακή προσέγγιση είναι πλουσιότερη και εγκυρότερη. Οποιος κι αν είναι ο τελικός νικητής, το βέβαιο είναι ότι η αναθεωρημένη για το 1997 Webster's World Encyclopedia αποτελεί μία πολύ χρήσιμη και εύχρηστη πηγή γνώσεων. ■

WEBSTER'S WORLD ENCYCLOPEDIA

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Ransom Software/Webster Publishing
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1x/Win 95, 486 (συνιστάται γρήγορος), CD-ROM 2x, 256 χρώματα, 8MB RAM, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660



Κυκλοφορεί
τον Σεπτέμβριο

ΦΑΚΕΛΟΣ



Ενας κόσμος υπερφυσικός, που συχνά φαντάζει παράδοξος, ξεδιπλώνεται μπροστά στα μάτια σας... Αλλάξτε συχνότητα! Ανοίξτε το ΦΑΚΕΛΟ X και διαβάστε τον χωρίς προκαταλήψεις. Ανακαλύψτε τον κόσμο του ανεξήγητου και των μυστηρίων. Μυηθείτε στα απόκρυφα και τα υπερφυσικά. Γνωρίστε την άλλη διάσταση!

Διαβάστε στο πρώτο τεύχος:

Μεγάλο Αφιέρωμα: 50 χρόνια UFOs

▲ Ο Εξωγήινος του Roswell, Παγκόσμια Συνωμοσία, Περιοχή 51, Απαγωγές από Εξωγήινους, Greys

Διαβάστε ακόμα:

▲ X-Files: Ανάλυση του θέματος "Κανιβαλισμός" εμπνευσμένου από τα επεισόδια της σειράς.

▲ Το πείραμα της Φιλαδέλφειας: Ξεπερνώντας τα όρια του χρόνου.

▲ Μεγάλη Πυραμίδα: Ενα από τα επτά θαύματα του κόσμου αποκαλύπτει τα μυστικά του.

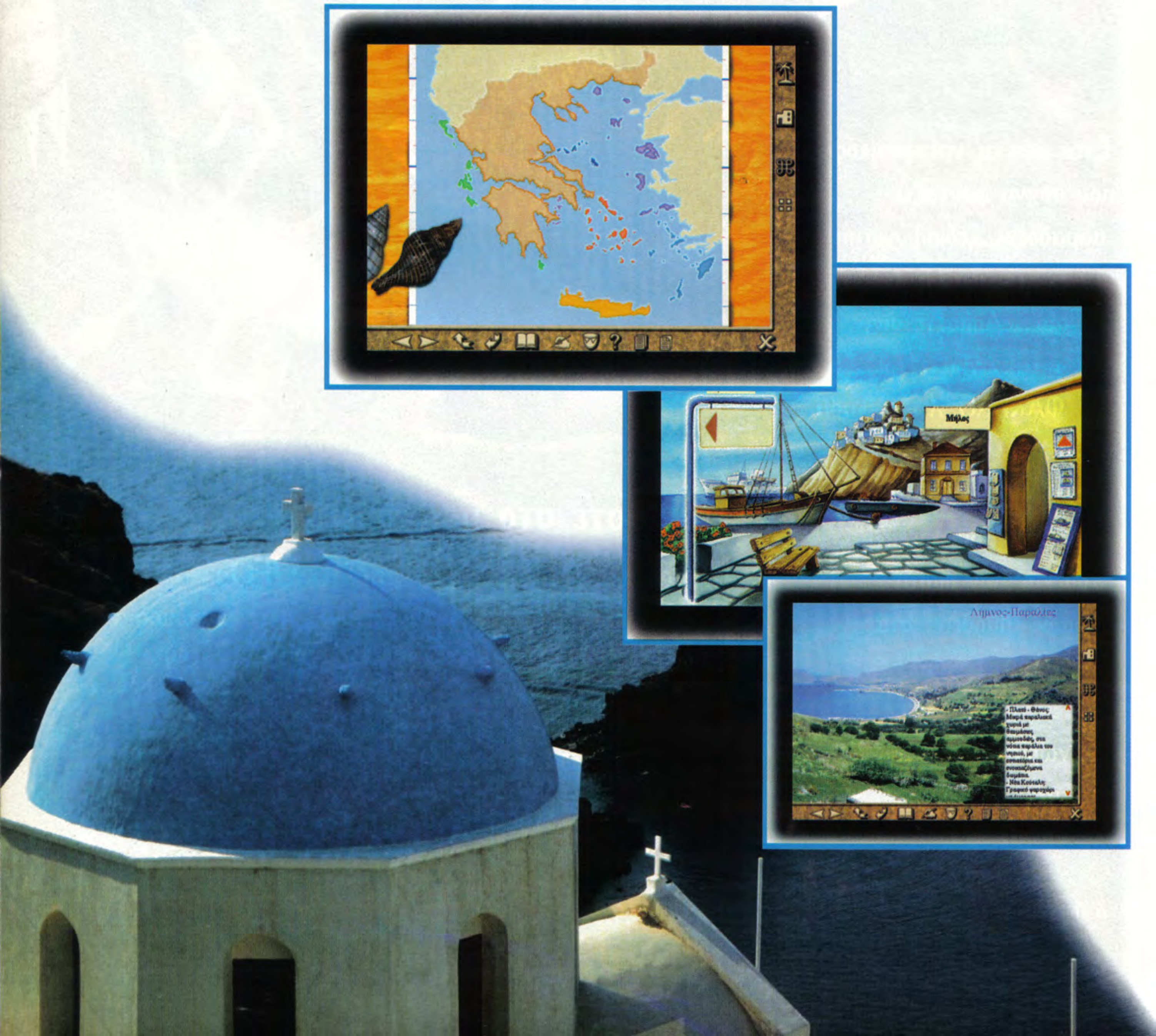
2001 ΦΑΚΕΛΟΣ X

Για όσους αντέχουν την αλήθεια

MULTIMEDIA CD-ROM

ΤΑ ΕΛΛΗ

ΕΝΑΣ ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ MULTIMEDIA ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΝΑ "ΤΑΞΙΔΕΨΕΤΕ" ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ

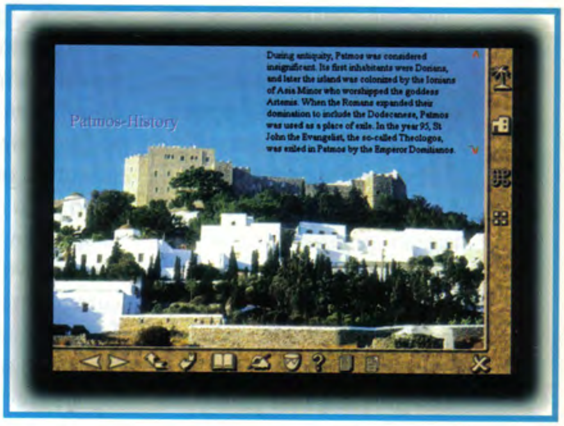


ΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ

"ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ" ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΟΙΚΗΜΕΝΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΚΑΤΟΙΚΗΤΑ ΝΗΣΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ.

ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΟΝ ΤΟΠΟ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΣΑΣ ΜΕ ΟΔΗΓΟ ΤΟ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ MULTIMEDIA CD-ROM "ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ".

- Περισσότερες από 1.000 φωτογραφίες
- Πληροφορίες για όλα τα καταλύματα και τους τρόπους πρόσβασης σε κάθε νησί
- Στοιχεία για τα φυσικά τοπία, την ιστορία, τη λαογραφία, τα ήθη και τα έθιμα, τις παραλίες, τα μνημεία και τα αξιοθέατα κάθε νησιού
- 3D Animation για να θαυμάσετε τη φυσική ομορφιά των σημαντικότερων ελληνικών νησιών μας
- Παραδοσιακές μουσικές εκτελέσεις



Η ΕΚΔΟΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 5 ΓΛΩΣΣΕΣ:
ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΓΓΛΙΚΗ, ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ, ΓΑΛΛΙΚΗ, ΙΤΑΛΙΚΗ

CLUB D' INVESTISSEMENT MEDIA

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS S.A. & COMPUPRESS S.A.
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 15, Αθήνα, τηλ.: 3801761





ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΜΑ ΤΙ ΛΕΕΙ;

Ασε με, άνθρωπέ μου, λίγο ακόμα! Δεν θέλω να πάω σχολείο, δεν θέλω, δεν θέλω!

Σούρουπο... Η θάλασσα, μετά το απογευματινό φρεσκάρισμα (Αύγουστος, βλέπετε), είχε αρχίσει να γαληνεύει, προσκαλώντας τους τυχερούς θεατές της για ένα ακόμη βραδινό μπανάκι. Τα χρώματα γίνονταν όλο και πιο γλυκά, καθώς ο ήλιος εγκατέλειπε το Αιγαίο και τη Μεσόγειο για να ζεστάνει τις χώρες της Ανατολής, δίνοντας τόσο σε εμάς τους θεατές όσο και στην ίδια τη θάλασσα το καθιερωμένο πια ραντεβού για το χάραμα της επόμενης ημέρας. Η φύση άρχισε να ησυχάζει. Τα τζιτζίκια εγκατέλειπαν εξαντλημένα το ολοήμερο τραγούδι τους δίνοντας τη σκυτάλη στα τριζόνια, την οποία τα τελευταία αποδέχονταν με χαρά. Ολα ήταν ήσυχα και θα μπορούσαν να παραμείνουν έτσι, αν ένα τριζόνι, ελαφρώς ευτραφέστερο από τα άλλα, δεν τσίριζε με ασυνήθιστα βροντερή φωνή:

"ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΣΟΥ, ΒΡΕ ΑΧΡΕΙΕ; "

Ως εκ θαύματος, το ελαφρώς ευτραφές τριζόνι μεταμορφώθηκε μεμιάς σε ένα ακόμη ευτραφέστερο ον, το οποίο οι επιστήμονες είχαν κάποτε ονομάσει "Κράτσα", το είχαν ταξινομήσει γενεαλογικά στα "αρχισυντακτόποδα βήτα" και έκτοτε το έκλεισαν στο χρονοντούλαπο της Αρχισυνταξίας. Ως γνωστόν, τόσο τα αρχισυντακτόποδα, όπως τα Πατρίκους-Πατρίκους, όσο και τα αρχισυντακτόποδα βήτα πέφτουν σε νάρκη το καλοκαίρι και ξυπνούν αναζωογονημένα περί τα τέλη Αυγούστου. Η δε αναζωογόνησή τους συνοδεύεται από γοερές κραυγές, οι οποίες σηματοδοτούν την αρχή της νέας σαιζόν και την αναζήτηση άρθρων και συντακτών. Κάτι σαν ερωτικό κάλεσμα δηλαδή.

Η ατυχία μου ήταν ότι έπεσα ακριβώς δίπλα στη φωλιά ενός τέτοιου αρχισυντακτόποδου βήτα. Προσπάθησα να αποφύγω το βίαιο τέλος των διακοπών μου με κάθε μέσον - θεμιτό και αθέμιτο. Εκλαψα, ικέτεψα, απείλησα, έβρισα, τράπηκα σε φυγή. Απευθύνθηκα στη συνείδησή του, τα αισθήματά του, την αντοχή του στο τρέξιμο, μέχρι και στο ένστικτο της αυτοσυντήρησής του. Μάταια! Φαίνεται ότι η συνομοταξία αυτή δεν έχει ένστικτο αυτοσυντήρησης. "Ουκ έσονταί σοι αρχισυντάκται έτεροι πλην εμού", μου είπε κουνώντας απειλητικά τις κεραίες του. Το ευτραφές ζουζούνι ήταν ανυποχώρητο. Ετσι, το πήρα απόφαση: η αντίστροφη μέτρηση είχε αρχίσει.

Αγαπητοί αναγνώστες, καλώς σας βρήκα!

Ο ΠΟΛΥΤΑΞΙΔΕΜΕΝΟΣ IBM

Μέσ' στην τρελή χαρά θα πρέπει να είναι η IBM αυτή την περίοδο...

Δεν ξέρω αν θυμάστε δύο φεγγάρια πριν, όταν ο υπερυπολογιστής Deep Blue της IBM νίκησε τον πρωταθλητή κόσμου Kasparov στο ίδιο του το αγώνισμα... Πολλά λέχθηκαν εκείνη την εποχή, αλλά το τελικό αποτέλεσμα ήταν ένα: ο υπολογιστής και η τεχνολογία RS/6000 της IBM υπερίσχυσαν του δυνατότερου ανθρώπινου μυαλού.

Η επιτυχία και οι δάφνες της IBM δεν σταμάτησαν εδώ. Η τεχνολογία RS/6000 συνόδεψε τον Pathfinder στο μοναχικό ταξίδι του προς τον Αρη. Μέσα σε μια ειδική "συσκευασία", για προστασία από την ακτινοβολία, το chip-άκι της IBM κατόρθωσε να προσεδαφίσει τον Pathfinder στον Κόκκινο Πλανήτη και να αποκαταστήσει την επικοινωνία του σκάφους με τη Γη.

Οσοι φαρμακόγλωσσοι βιαστείτε να μου υπενθυμίσετε τα προβλήματα που αντιμετώπισε ο Pathfinder εξαιτίας των συνεχόμενων resets του υπολογιστή, σκεφθείτε το ξανά. Τα προβλήματα αφορούσαν στο software και όχι στο hardware [Μήπως τα προγράμματα τα είχε κάνει η Microsoft;-)]

Γι' αυτό σας λέω: η IBM θα πρέπει να είναι υπέρ το δέον ευτυχισμένη αυτό το εξάμηνο.

ΠΕΡΙ ΑΠΟΔΟΣΕΩΝ

Ποιος, εν τέλει, είναι ο Καίσαρ και ποια πρέπει να του αποδοθούν;

Αφορμή για την επιστολή του αναγνώστη που ακολουθεί, στάθηκε ένα δικό μου σχόλιο στη στήλη του προηγούμενου τεύχους, όπου με έκδηλη αυταπάρνηση εκθείαζα την ετοιμότητα και σεμνότητα του "PC Master" έναντι συγκεκριμένου αγγλικού περιοδικού. Η επιστολή, που έφθασε στα χέρια μου λίγες μέρες μετά την κυκλοφορία του περιοδικού, ανέφερε τα κάτωθι:

"Αγαπητό PC Master,

Θα ήθελα να επισημάνω ένα λάθος που έκανες και το οποίο μπορεί να θεωρηθεί ως παραπληροφόρηση για λόγους ανταγωνισμού. Στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου σε ένα άρθρο σου στη στήλη "Μεταξύ Μας" λες ότι έβαλες το demo του Outlaws πιο μπροστά απ' ό,τι το αγγλικό PC Zone, με έκδηλη και περισσή ειρωνεία. Αυτό είναι ανακριβές γιατί το τεύχος του PC Zone για το οποίο μιλάς (June 1997) εκδίδεται από την 1η του Μάη, σε αντίθεση με το PC Master το οποίο βγαίνει μετά τις 15 κάθε μήνα.

Για του λόγου το αληθές, αξίζει να προσέξεις στο

τεύχος Μαΐου του PC Zone (May 1997) στα περιεχόμενα και συγκεκριμένα στη σελίδα 5, κάτω από τα ονόματα όσων εργάζονται στο PC Zone.

Επιπλέον, είναι ανάγκη να καταλάβεις ότι οι τυμπανοκρουσίες επιβάλλονται για διεθνή περιοδικά της εμβέλειας του PC Zone, αφού ο ανταγωνισμός είναι αμείλικτος και οι διεθνείς αποκλειστικότητες μπορεί να συνεπάγονται υπεροχή του ενός έναντι του άλλου. Φυσικά, το PC Master δεν έχει τόσο σκληρούς ανταγωνιστές και δεν έχει ανάγκη τυμπανοκρουσιών.

Αυτά τα λίγα από εμένα, μόνο και μόνο για να αποδοθούν όντως "τα του Καίσαρος τω Καίσαρι", όπως εσύ το ίδιο έγραψες. Φαίνεται ότι ο Αγγλος δεν λέει ό,τι του κατέβει από το κεφάλι, έτσι δεν είναι; Γιώργος Μεζόπουλος"

Καταρχήν, αν ο φίλος αναγνώστης έχει δίκιο, οφείλω αναμφισβήτητα μια συγγνώμη τόσο στους αναγνώστες μας όσο και στον κύριο που είναι υπεύθυνος σύνταξης του αγγλικού PC Zone. Ωστόσο, σε αυτά τα ολίγα μεν, ουσιώδη δε, τα οποία "με περισσή ειρωνεία" μου προσάπτει ο φίλος αναγνώστης, έχω να παρατηρήσω τα εξής: Πρώτον, η ειρωνεία (η οποία δεν ήταν "περισσή", αλλά τέλος πάντων) δεν είχε ως στόχο το αν το αγγλικό PC Zone έβαλε πρώτο το Outlaws ή όχι, αλλά τον τρόπο με τον οποίο το διαφήμιζε, λες και με τον τρόπο αυτό θα έμπαινε στο βιβλίο με τα ρεκόρ του Guiness. (Ετσι κι αλλιώς, ο Αγγλος, ο οποίος, παρεμπιπτόντως, λέει ό,τι του κατέβει, θεωρεί διεθνή πρωτιά ό,τι δεν έχει δημοσιευτεί σε αμερικανικά, αγγλικά, γαλλικά, άντε και γερμανικά περιοδικά. Οι υπόλοιπες χώρες γι' αυτόν απλώς δεν υπάρχουν.) Δεύτερον, δεν γνωρίζω τι ποιεί και τι γνώμη έχει ο υπεύθυνος του PC Master, αλλά εγώ ουδέποτε είδα το αγγλικό PC Zone ως ανταγωνιστικό περιοδικό. Ποιοι οι λόγοι ανταγωνισμού, λοιπόν; Τέλος, προς αποφυγή παρεξηγήσεων, το PC Master εκδίδεται στις αρχές κάθε μήνα (μάλιστα, το τεύχος Μαΐου το οποίο είχε καθυστερήσει κάπως, κυκλοφόρησε στις 9 του μήνα), εδώ και αρκετό καιρό.

Και κάτι ακόμα: Είπε κανένας ότι ο ανταγωνισμός μέσα στα ελληνικά πλαίσια δεν είναι αμείλικτος;

ΜΙΑ ΠΡΟΦΑΝΗΣ ΛΥΣΗ

Κανένας δεν μπορεί να κατηγορήσει τους κομπιουτεράδες ότι στερούνται φαντασίας...

Το πρόβλημα του "2000" σας είναι πιθανότατα γνωστό. Σύμφωνα με τα λεγόμενα των ειδημόνων, κατά την αλλαγή της χιλιετίας (31 Δεκεμβρίου 1999 προς 1 Ιανουαρίου 2000) οι υπολογιστές θα "παραλύσουν", καθώς στη συντριπτική πλειοψηφία τους δεν είναι σχεδιασμένοι για να διαχειρίζονται ημερομηνίες άλλης χιλιετίας. Μάλιστα, τα πρώτα κρούσματα του προβλήματος αυτού έχουν ήδη εμφανιστεί στα super markets: ορισμένα προϊόντα, των οποίων η ημερομηνία λήξης απέχει περισσότερο από τρία χρόνια από την ημερομηνία παρασκευής, έφθαναν στα καταστήματα με ετικέτες που υποδήλωναν ότι τα συγκεκριμένα προϊόντα ήταν ήδη... ληγμένα!

Κονφούζιο, δηλαδή. Ξέρετε ποια λύση προτείνουν τώρα οι ειδήμονες για τους χρήστες προσωπικών υπολογιστών, ώστε να αποφύγουν τα χειρότερα;

Να μην ανοίξουν καθόλου τους υπολογιστές τους την παραμονή της Πρωτοχρονιάς του 2000! Μα βέβαια! Αυτό είναι! Πώς δεν το σκέφθηκα πρωτύτερα; ■

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΑ ΑΚΡΩΝΥΜΙΑ

Ολίγον άσχετο μεν, ιδιαίτερα διασκεδαστικό δε

Εδώ και λίγο καιρό, ένας γνωστός και μη εξαιρετέος συντακτοαρχισυντάκτης γνωστού περιοδικού ποικίλης ύλης συνηθίζει να μου στέλνει ανεκδοτάκια και αστείες ιστοριούλες, οι οποίες έχουν σχέση με τον κόσμο των υπολογιστών. Ορισμένες από τις ιστοριούλες αυτές - όπως, για παράδειγμα, εκείνο το ανεκδιήγητο σενάριο για τα Windows TP που ελέγχονται με τον εγκέφαλο - είναι αρκετά μεγάλες σε έκταση για να τις συμπεριλάβω εδώ. (Ετσι δεν είναι, Γιώργο;) Σκέφθηκα, όμως, ότι τα μικρά κομπιουτεροανεκδοτάκια δεν θα σας πείραζαν ιδιαίτερα. Γι' αυτό, όταν έχω κάτι καλό, θα το συμπεριλαμβάνω στη στήλη. Αυτά για να ξέρετε τι σας περιμένει.

Αυτόν το μήνα έχουμε μερικά ακρωνύμια (ή TLAs, όπως θέλετε πείτε τα). Αν νομίζετε ότι ξέρετε τι σημαίνουν, γελιέστε. Ιδού η απόδειξη:

PCMCIA: People Can't Memorize Computer Industry Acronyms
ISDN: It Still Does Nothing
APPLE: Arrogance Produces Profit-Losing Entity
SCSI: System Can't See It
DOS: Defunct Operating System
BASIC: Bill's Attempt to Seize Industry Control
IBM: I Blame Microsoft
DEC: Do Expect Cuts
CD-ROM: Consumer Device, Rendered Obsolete in Months
OS/2: Obsolete Soon, Too.
WWW: World Wide Wait
MACINTOSH: Most Applications Crash; If Not, The Operating System Hangs

Δεν λέω, μερικά είναι κάπως χαζά, αλλά τα περισσότερα "λένε"!

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

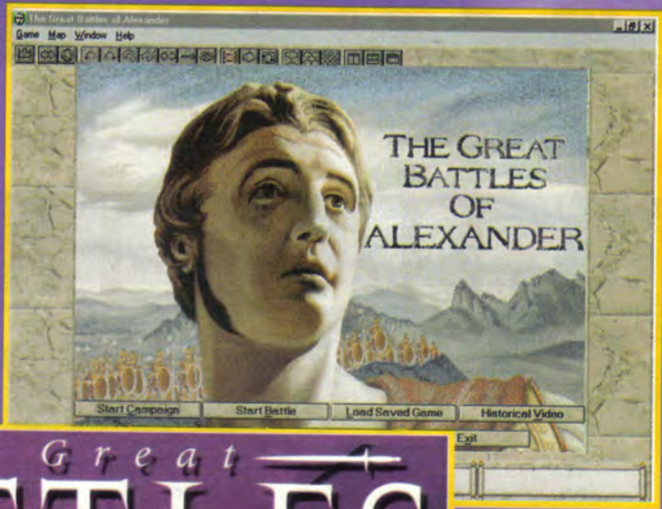
...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Σεπτεμβρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 20 Οκτωβρίου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 10 νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 10 Οκτωβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Νοεμβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και τις 25 Νοεμβρίου. Θα γίνονται δεκτά μόνο τα πρωτότυπα κουπόνια που εσωκλείονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του συναρπαστικού strategy game









ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA A.E.

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 10 Οκτωβρίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Αναφέρατε τέσσερις (4) από τις μάχες του Μεγάλου Αλεξάνδρου που περιλαμβάνονται στο "The Great Battles of Alexander";

1. ....
....
....
....

2. Πώς ονομαζόταν το κύριο σώμα του μακεδονικού στρατού;

2. ....
....

3. Σε ποιον στρατηλάτη θα αναφέρεται το δεύτερο παιχνίδι της σειράς "The Great Battles of...";

3. ....
....
....

ΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................**ΟΝΟΜΑ:**.......................................

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:....................**ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:**....................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ:.............................. **Τ.Κ.:**.............................**ΤΗΛ.:**.........................

ΠΑΛΙ ΠΙΣΩ ΣΤΑ PCs ΜΑΣ

Μετά τις καλοκαιρινές διακοπές, η επιστροφή στην τρέλα της μεγαλούπολης δεν είναι τίποτε άλλο από μία ανώμαλη προσγείωση στην αδυσώπητη πραγματικότητα. Παρ' όλα αυτά, κατά τη μικρή απουσία μας υπήρχαν κάποια πράγματα αυτής της πραγματικότητας που νοσταλγούσαμε, όπως τα αγαπημένα μας PCs.

του David S. Meftah
davidm@compulink.gr

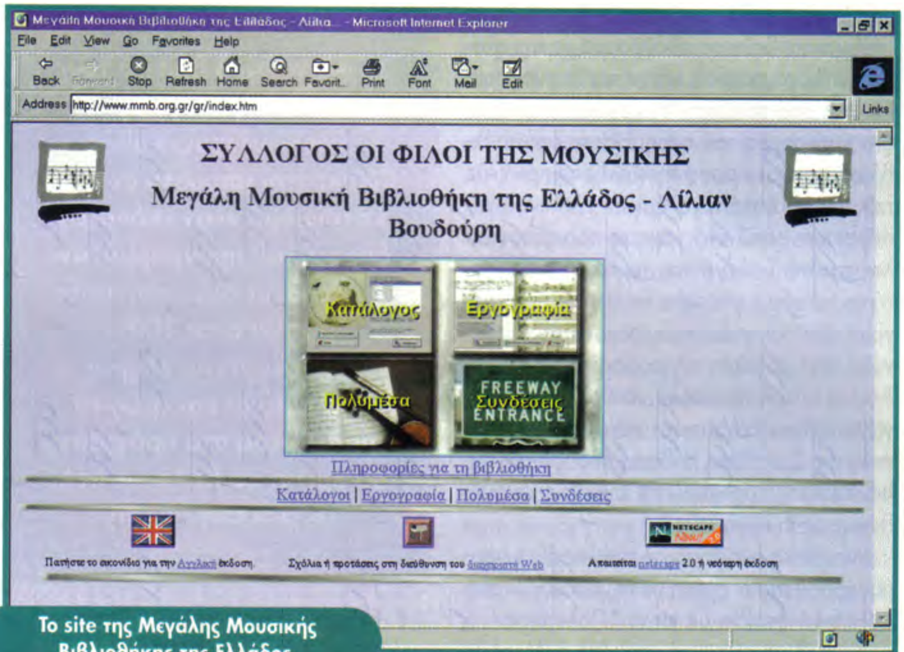
Σεπτέμβριος, όμως, τώρα και τα μόνα που έμεινε από τις ξένοιαστες μέρες του καλοκαιριού είναι το σκούρο χρώμα στο δέρμα και οι αναμνήσεις, άλλοτε ευχάριστες και άλλοτε με μια γλυκιά πίκρα. Αυτή η πίκρα είναι ό,τι τελικά μένει από γνωριμίες αισθηματικού περιεχομένου, που σβήνουν όπως σβήνει και το καλοκαίρι... Και να που επιστρέψαμε στην καθημερινότητα! Στο γραφείο μου, και δεν εννοώ αυτό του περιοδικού αλλά της προς βιοπορισμό κύριας εργασίας μου, μετά τις διακοπές πού μυαλό για εργασία! Ας είναι καλά το TETRIS. Η Μαρία και ο Μπάμπης είχαν οργανώσει αγώνες με την επωνυμία "Τετρισιάδα 97" και κονταρίζονταν με το Μαράκι και την Κατερίνα, ενώ δίπλα ακριβώς η Ανθούλα, η Στέλλα και ο Αντώνης είχαν μετατρέψει το γραφείο σε χώρο που ο καθένας μάθαινε τα μελλούμενα παίζοντας πασιέντσα (κάτω από Windows 95 φυσικά). Οσοι βέβαια δεν ήξεραν



ούτε πασιέντσα ούτε TETRIS, έπαιρναν ιδιαίτερα μαθήματα από τον Λευτέρη που έχει διδακτορικό και είναι "γάτα στο άθλημα"... Αυτά βέβαια μέχρι που επέστρεψαν και οι προϊστάμενοι και τότε "κάθε κατεργάρης στον πάγκο του". Οσον αφορά στο περιοδικό μας, το PC MASTER, ο γράφων μαζί με τον Σπύρο Παράσχη είχαν ως μοναδική έννοια τους τη νέα στήλη με τα Street test που αρχίζει από τον Σεπτέμβριο και έπρεπε να οργανωθεί σωστά.

Καταμεσής του καλοκαιριού εμείς στήναμε την ιδέα των ανθρώπων του περιοδικού. Βρήκαμε το καλύτερο μετροπρόγραμμα, το Winbench, και κατεβάσαμε από το Internet το νέο 3D Winbench. Στην όλη προσπάθεια βοήθησαν και οι "μπαμπάδες" του μεγάλου αδελφού του PC MASTER, του COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ. Εν συνεχεία, στήθηκε και το ειδικό έντυπο που συμπληρώνεται από τους καταστηματάρχες με τα απαραίτητα στοιχεία για τον εκάστοτε προς δοκιμή υπολογιστή.

Στα δύο πρώτα καταστήματα περάσαμε συνολικά 6 ώρες ανάμεσα σε PCs, περιφερειακά, σαστισμένους πελάτες και ίσως αγχωμένους καταστηματάρχες. Μετά ήρθε η ώρα για τη σύνταξη των παρουσιάσεων, εργασία ιδιαίτερα δύσκολη μεσούντος του καλοκαιριού. Ετσι, έφυγε ο Αύγουστος και τώρα μόνο μια ευχή: Καλό χειμώνα!



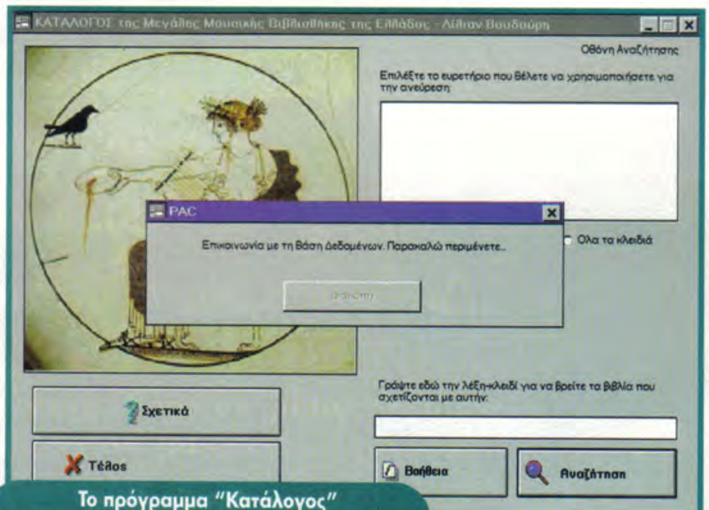
Το site της Μεγάλης Μουσικής Βιβλιοθήκης της Ελλάδος.

ΜΕΓΑΛΗ ΜΟΥΣΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ

Ο Σύλλογος Φίλων Μουσικής έστησε μία σελίδα στον Web για τη Μεγάλη Μουσική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος - Λίλιαν Βουδούρη. Σχετικά με τη βιβλιοθήκη αυτή διαβάζουμε από το ίδιο το site:

"Η Μεγάλη Μουσική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος - Λίλιαν Βουδούρη στεγάζεται στο Μέγαρο Μουσικής Αθηνών, το οποίο στη διάρκεια των πέντε ετών της λειτουργίας του έχει αναλάβει κυρίαρχο ρόλο στη μουσική ζωή της Ελλάδος. Η δημιουργία της είναι το αποτέλεσμα μιας μακράς προσπάθειας του Συλλόγου 'Οι Φίλοι της Μουσικής' και μπόρεσε να πραγματοποιηθεί χάρη σε μια πολύ γενναιόδωρη δωρεά του Ιδρύματος Λίλιαν Βουδούρη. Η Βιβλιοθήκη αποσκοπεί στην κάλυψη του κενού, που οφείλεται στη μέχρι στιγμής έλλειψη μιας μεγάλης συστηματικά οργανωμένης μουσικής βιβλιοθήκης στην Ελλάδα. Ιδιαίτερο τμήμα της συλλογής αποτελεί το Αρχείο Ελληνικής Μουσικής.

Η Βιβλιοθήκη χρησιμοποίησε εξαρχής τις ταχύτατα αναπτυσσόμενες εφαρμογές των νέων τεχνολογιών στους τομείς της μουσικής έρευνας και πληροφόρησης. Βρίσκεται στο αρχικό στάδιο της οργάνωσης και της συγκέντρωσης της συλλογής της και η λειτουργία της εγκαινιάστηκε στις 11 Φεβρουαρίου 1997. Παρ' όλα αυτά, έχει ήδη προσφέρει βοήθεια σε ερευνητές και φοιτητές και έχει απαντήσει σε ερωτήματα, ειδικά σε θέματα που αφορούν στην ελληνική μουσική. Στόχος της είναι να προωθήσει τη μουσικολογική έρευνα καθώς και να ενθαρρύνει το ενδιαφέρον για τη μουσική, εξυπηρετώντας μακροπρόθεσμα ένα ευρύ φάσμα ανθρώπων, από τον ακαδημαϊκό ειδήμονα, ερευνητή ή το φοιτητή έως το γενικό κοινό και ειδικά τους νέους". Για την καλύτερη εξυπηρέτηση των ενδιαφερομένων υπάρχει ειδικός κατάλογος με τα περιεχόμενα της βιβλιοθήκης.



Το πρόγραμμα "Κατάλογος" διαχειρίζεται τα ευρετήρια της Βιβλιοθήκης.

Ο Κατάλογος περιέχει τους τίτλους (βιβλία, παρτιτούρες, ηχογραφήσεις κ.λπ.) που διαθέτει η Βιβλιοθήκη. Μπορείτε να αναζητήσετε τον τίτλο που επιθυμείτε, με τη βοήθεια μιας σειράς ευρετηρίων. Για ταχύτερη έρευνα, στο ίδιο το site θα βρείτε ένα ειδικό πρόγραμμα που διαχειρίζεται αυτά τα ευρετήρια. Στον Κατάλογο της Βιβλιοθήκης έχουν ήδη καταχωρισθεί 10.000 τίτλοι. Μερικοί από αυτούς συνοδεύονται από σύντο-

μες περιγραφές, εικόνα και ήχο. Επίσης, υπάρχει και δεύτερο πρόγραμμα με την ονομασία "Εργογραφία", για το οποίο αναφέρεται στο site το εξής: "Η Εργογραφία είναι ένα πρόγραμμα που αναπτύχθηκε από τη Βιβλιοθήκη και προσφέρει πληροφορίες με τον πλήρη κατάλογο έργων επιλεγμένων συνθετών μέσω ενός άμεσα προσβάσιμου λογισμικού. Επιλέγοντας τα κατάλληλα κριτήρια (κλειδιά), μπορείτε να βρείτε το(α) έργο(α) που σας ενδιαφέρει(ουν), συνοδευόμενο(α) από χρήσιμες πληροφορίες. Για παράδειγμα, μπορείτε εύκολα να βρείτε ποια έργα συνέθεσε ο Μότσαρτ κατά το τελευταίο έτος της ζωής του. Η βάση δεδομένων της Βιβλιοθήκης εμπλουτίζεται συνεχώς με συνθέτες και τα έργα τους."

Μια ειδική αναφορά σε multimedia εφαρμογές που έχουν σχέση με τη μουσική γίνεται σε ειδική σελίδα με τίτλο "Πολυμέσα", η οποία βέβαια είναι υπό κατασκευή. Μερικές από τις multimedia εφαρμογές που αναφέρονται είναι:

> **Το φθινόπωρο βρίσκει τους υπολογιστές μας εκτεθειμένους, καθώς βρίσκονται μπροστά σε έναν καταιγισμό νέων εκδόσεων δημοφιλών προγραμμάτων. Αν θέλουμε οι υπολογιστές μας να είναι 100% ενημερωμένοι, πλήρως εξελιγμένοι και εμείς να είμαστε μέσα στα πράγματα, θα πρέπει να βάλουμε πάλι το χέρι στην τσέπη.**

1. Ελληνικά Λαϊκά Μουσικά Οργανα. Παραγωγή της Βιβλιοθήκης

2. William Shakespeare: The complete Works on CD-ROM (Andromeda Interactive)

3. An Introduction to Classical Music (Attica Cybernetics)

4. Jazz MusicRom Perspectives (SelectWare)

5. Jump (David Bowie)

6. Art Gallery (Microsoft)

7. Multimedia Strauss (Microsoft)

8. Multimedia Stravinsky (Microsoft)

9. Chopin's Harmony (Preston-Whitelaw, Ltd)

10. History of Music (Power CD)

Συνολικά, πρόκειται για μία πολύ καλή προσπάθεια για κάθε μουσικόφιλο.

ΠΛΗΘΩΡΑ ΝΕΩΝ ΕΚΔΟΣΕΩΝ

Το φθινόπωρο βρίσκει τους υπολογιστές μας εκτεθειμένους, καθώς βρίσκονται μπροστά σε έναν καταιγισμό νέων εκδόσεων δημοφιλών προγραμμάτων. Αν θέλουμε οι υπολογιστές μας να είναι 100% ενημερωμένοι, πλήρως εξελιγμένοι και εμείς να είμαστε μέσα στα πράγματα, θα πρέπει να βάλουμε πάλι το χέρι στην τσέπη. Οτιδήποτε άλλο μου

ΕΠΕΙΔΗ ΟΛΑ ΞΕΚΙΝΗΣΑΝ ΜΕ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ

"Όταν αγόρασα υπολογιστή,
ήμουν σίγουρος ότι θα μου λύσει όλα τα προβλήματα.
Δεν φανταζόμουν ότι μόλις είχαν ΑΡΧΙΣΕΙ."

Για τον οικιακό υπολογιστή, τα προβλήματα είναι πολλά: λογισμικό, εκπαίδευση, συντήρηση, επισκευή, αναβάθμιση, παιχνίδια που δεν «τρέχουν»...
Όμως, υπάρχει λύση:
To Service Support του Computer Storm.
Εγγυημένη εργασία, άμεση ανταπόκριση και φυσικά στις καλύτερες τιμές της αγοράς.
Τηλεφωνήστε, λοιπόν, τώρα στο 7265979 ή επισκεφθείτε μας, προκειμένου να βρούμε από κοινού τη σωστή και πιο οικονομική λύση για την κάλυψη των αναγκών του υπολογιστή σας.

Computer Storm
Χρυσοστόμου Σμύρνης 8, Βύρωνας
Τηλ.: 7667507, 7265979, Fax: 7265978

Authorized dealer
Packard Bell

θυμίζει BSA (η εταιρία που τα βάζει με όποιον διακινεί ή χρησιμοποιεί λαθραίο software) και προσωπικά δεν θέλω ούτε να το σκέφτομαι. Μετά την αντικατάσταση του MS Office 95 με τη νέα έκδοση MS Office 97, η Microsoft προχώρησε στην ελληνική έκδοσή του με περισσότερα εργαλεία. Η Corel κυκλοφόρησε ήδη την έκδοση 7 του δημοφιλούς της CorelDRAW!. Φυσικά, στο ίδιο πακέτο υπάρχουν και οι νέες εκδόσεις των προγραμμάτων που συνοδεύουν το CorelDRAW! όπως το Corel PHOTO PAINT 7. Το νέο WINFAX 8.0 PRO κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό. Συνδυάζει καταπληκτικές νέες ιδιότητες με μία εξαιρετική ευχρηστία. Αυτό βέβαια είναι αποτέλεσμα του νέου user interface, το οποίο είναι ιδιαίτερα αισθητό στις καινούριες υπηρεσίες που προσφέρει το πρόγραμμα όπως αυτήν του αυτόματου τηλεφωνητή και της συσκευής τηλεφώνου.

Μια που μιλάμε για προγράμματα όπως το WINFAX, πρέπει να αναφέρουμε ένα νέο προϊόν που κυκλοφόρησε η καναδική εταιρία CIMMULIQUE LABORATORY INC. με την ονομασία COMMUNICATE. Πρόκειται για έναν διαχειριστή κάθε μορφής επικοινωνίας που είναι σε θέση να διεκπεραιώσει ένα PC. Από πλευράς παιχνιδιών, περιμένουμε την άφιξη του TOMB RIDER 2 και της συνέχειας του αγαπημένου μας MYST, με το νέο όνομα RIVEN, που έχει καθυστερήσει αρκετά.

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ

Κατά τη διάρκεια της άδειάς μου φιλοξενήθηκα από έναν φίλο μου στο Λουτράκι που έχει χάσει την επαφή του με τους υπολογιστές εδώ και 6 χρόνια. Παλαιότερα ήταν λάτρης των games και κάτοχος ενός ATARI ST που τώρα βρίσκεται στο πατάρι του σπιτιού του και χρησιμεύει για να σφηνώνει κάτι κούτες με παλιά ρούχα μεταξύ τοίχου και θερμοσίφωνα, ενώ το monitor, ένα Commodore 1084, έχει γίνει καταφύγιο για κατσαρίδες και άλλα αρθρόποδα. Στη βιβλιοθήκη του φίλου μου και μάλιστα σε περίοπτη θέση βρίσκονται κάτι παλιά τεύχη του αγαπημένου μας θρυλικού PIXEL μέχρι και το τεύχος Απριλίου '91. Ενα μεσημέρι αποφάσισα να ξεφυλλίσω μερικά από αυτά τα περιοδικά, όχι φυσικά για να αποκτήσω νέες γνώσεις όσο για να θυμηθώ την εποχή που ένας ATARI ή μία AMIGA ήταν ο καλύτερος υπολογιστής για οικιακή χρήση. Δεν σας κρύβω πως ενοχλήθηκα αρκετά καθώς οι αναφορές που βρήκα για τα PCs σε αυτά τα περιοδικά ήταν ανύπαρκτες. Μερικές στιγμές ένιωσα πολύ άσχημα γιατί μου δόθηκε η εντύπωση πως όποιος είχε PC ήταν άρρωστος ή μάλλον πολύ μολυσμένος.

Εγώ δηλαδή που τότε είχα ένα TURBO-X με Non VGA monitor και μάθαινα Dbase και Clipper τι ήμουν, εξωγήινος; Οχι! Οχι! Οχι! Αυτό αποδείχτηκε μερικά χρόνια αργότερα, όταν ένας Pentium στα 200 κοστίζει όσο ένας ATARI της τότε εποχής, ενώ αν προσπαθήσουμε να μιλήσουμε για επεξεργαστική ισχύ, τότε μάλλον συγκρίνουμε τα ασύγκριτα. Και λίγη κακία: Μήπως το εργοστάσιο της Commodore έκλεισε; ...Χα! ■

STREET RACER

και προσφορά Joypad

MICROSTAR SOFTWARE



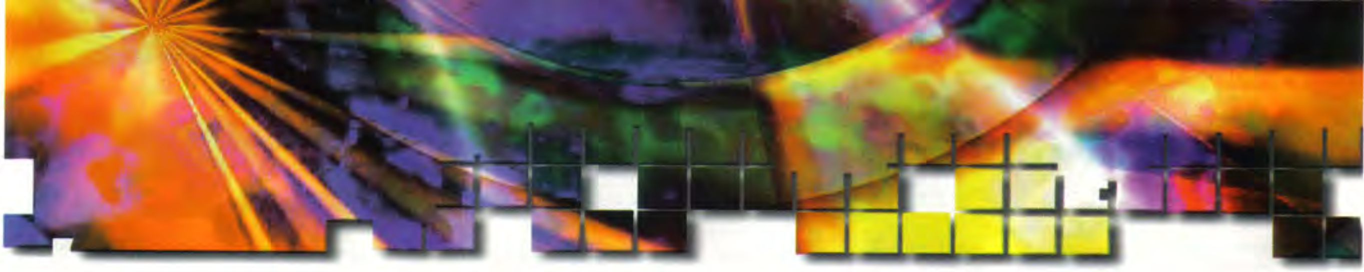
ελληνικό βιβλίο οδηγιών

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: MICROSTAR ΑΒΕΕ Κονοπισοπούλου 30 115 24 Αθήνα Τηλ.: 6498974 - 6497495 Fax: 6927936



BASKET GAMES

Η "πορτοκαλί θεά" στην οθόνη σας



Πριν από μερικά χρόνια, τα παιχνίδια basket για υπολογιστές ήταν μετρημένα στα δάχτυλα και, μάλιστα, χαμηλής ποιότητας. Στις οθόνες των συμβατών, κυρίως, έκαναν την εμφάνισή τους κακές διασκευές παιχνιδιών για τον C-64 (One on One), την Amiga (TVS Basketball) και το MegaDrive (Jammit).
Ετσι είχαν τα πράγματα, όταν παρουσιάστηκε στην αγορά το NBA Live 95 και άλλαξε το σκηνικό. Για πρώτη φορά είδαμε ένα γρήγορο παιχνίδι basket, με αξιόλογα γραφικά και ρεαλιστικό ήχο, πραγματικούς παίκτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά ο καθένας και οργανωμένα συστήματα, τόσο αμυντικά όσο και επιθετικά. Το NBA Live 95 ικανοποίησε σχεδόν όλους τους "μπασκετικώς" στερημένους τόσα χρόνια χρήστες συμβατών και η δικαιολογημένη επιτυχία του οδήγησε στην κυκλοφορία πολλών παιχνιδιών basket στη συνέχεια.
Τον τελευταίο καιρό έχουν κάνει την εμφάνισή τους στα ράφια των καταστημάτων πολλοί νέοι εκπρόσωποι του είδους, οι οποίοι κατέφθασαν με αθλητική περιβολή και στις σελίδες του "PC Master" για ένα φιλικό μονό.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

ΠΡΩΤΟ ΜΠΗΚΕ ΣΤΟ ΠΑΡΚΕ ΤΟ...

NBA Hang Time
Διασκέδαση στο maximum

Βαθμολογία: 89%
Εταιρία: Midway
Απαιτήσεις: Windows 95, P-90, 8MB RAM, Direct X3, 1MB HD

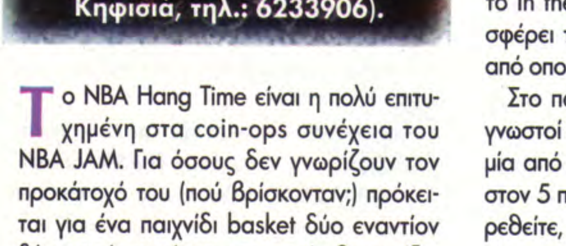
Το παιχνίδι μάς διέθεσαν τα καταστήματα Multirama - Γερμανός (Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660), ενώ αντιπρόσωπός του είναι η CD-Media (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906).

Το NBA Hang Time είναι η πολύ επιτυχημένη στα coin-ops συνέχεια του NBA JAM. Για όσους δεν γνωρίζουν τον προκάτοχό του (πού βρίσκονταν;) πρόκειται για ένα παιχνίδι basket δύο εναντίον δύο, χωρίς κανόνες, στο οποίο διαγωνίζονται πραγματικοί παίκτες του NBA επιδιδόμενοι σε εξωφρενικά καρφώματα και πολύ ξύλο. Για να γίνουν πιο ενδιαφέροντα τα πράγματα, υπάρχουν μερικά πρωτότυπα bonuses καθώς και πολλά χαριτωμένα εφέ (όπως οι παίκτες με το τεράστιο κεφάλι). Μπορεί η μεταφορά στους υπολογιστές του πρώτου παιχνιδιού της σειράς να ήταν αρκετά καλή, ωστόσο η συνέχειά του, το NBA Hang Time, είναι καταπληκτική. Οι παίκτες έχουν στη διάθεσή τους μια τεράστια ποικιλία κινήσεων που περιλαμβάνει reverse ντρίπλες, σουτ εκτός ισορροπίας, fade - away σουτ, alley - oop, αλλαγές χεριού στον αέρα και βέβαια ένα εντυπωσιακό ρεπερτόριο καρφωμάτων. Θα δείτε καρφώματα με περιστροφές στον αέρα, κωλοτούμπες, άλματα σχεδόν από το τρίποντο, σπασίματα μέσης και οτιδήποτε άλλο δεν θα απολαύσετε ποτέ στην πραγματικότητα.

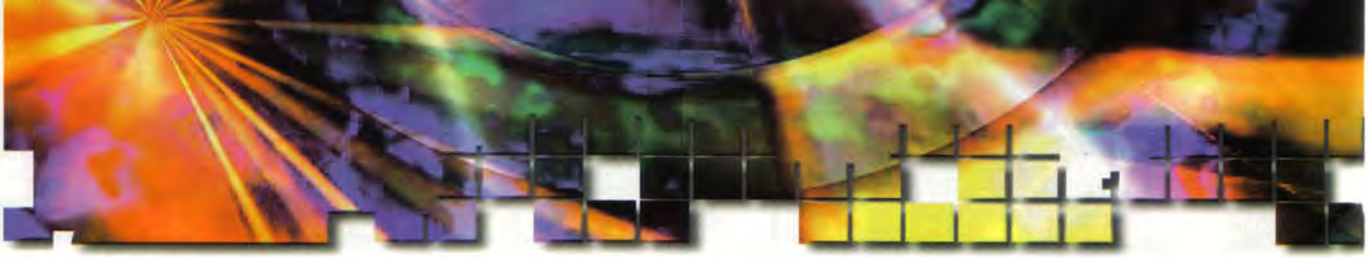
Ο έλεγχος επί του παίκτη είναι άμεσος και πλήρης. Ξεχάστε τα παλαιότερα NBA JAM που ορισμένες φορές οι παίκτες έκαναν του κεφαλιού τους (για παράδειγμα, αντί για σουτ έκαναν κάρφωμα). Το NBA Hang Time σας δίνει ελάχιστα άλλοθι για τα λάθη σας. Κατά τη γνώμη μου, μαζί με το In the Zone 2 για το Playstation, προσφέρει τον πληρέστερο χειρισμό παικτών από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι basket.

Στο παιχνίδι συμμετέχουν πάρα πολλοί γνωστοί παίκτες του NBA καθώς σε καθεμία από τις 29 ομάδες υπάρχουν τουλάχιστον 5 παίκτες. Αν παρ' όλα αυτά τους βαρεθείτε, μπορείτε να φτιάξετε τους δικούς σας υπερ-αθλητές. Η διαδικασία δημιουργίας παίκτη είναι πολύ διασκεδαστική. Επιλέγετε την εμφάνιση του αθλητή σας μέσα από μια συλλογή διαφορετικών προσώπων (από μικρά κοριτσάκια μέχρι λυκανθρώπους και εξωγήινους), τη στολή του, το ψευδώνυμο με το οποίο θα τον αποκαλεί ο εκφωνητής και βέβαια τα αγωνιστικά χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, μπορείτε να καθορίσετε το ύψος και το βάρος του αθλητή (τον βλέπετε να ψηλώνει και να παχαίνει ανάλογα με τις επιλογές σας!), τη δύναμή του, την ταχύτητά του, καθώς και την ικανότητά του στο σουτ, τα καρφώματα, τα κλεψίματα και τα μπλοκ. Με κάθε τρεις νίκες το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να βελτιώσετε τον παίκτη σας, ούτως ώστε να τον φθάσετε στο επιθυμητό επίπεδο.

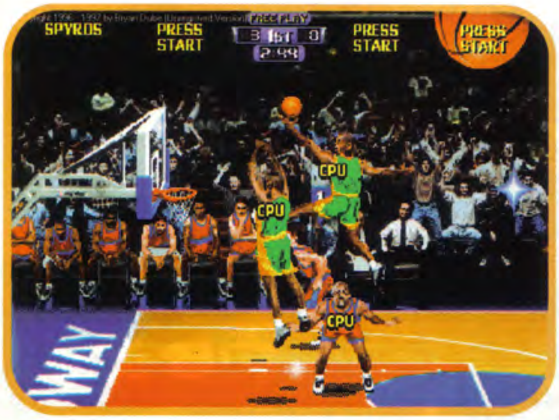
Τα γραφικά του NBA Hang Time βρίσκονται στο επίπεδο του coin-op ξαδέλφου του. Οι



Μόλις έκανα ένα fade away jump shot απέναντι στον Payton!



ΑΦΙΕΡΩΜΑ



Απογείωση για διπλό κάρφωμα στο NBA Hang Time.

κινήσεις αποδίδονται ρεαλιστικά (όσο ρεαλιστικό είναι ένα κάρφωμα με 5 τούμπες στον αέρα), με πολλά frames, χωρίς να προκαλείται πρόβλημα στο gameplay όπως συμβαίνει σε άλλα παιχνίδια. Τα διάφορα ειδικά εφέ (όπως η φλεγόμενη μπάλα που βγάζει καπνούς όταν είστε on fire) είναι επίσης καλοφτιαγμένα. Ο ήχος, από την άλλη, αντιπροσωπεύει αυτό ακριβώς που έχουμε μάθει να περιμένουμε από ένα καλό παιχνίδι μπάσκετ. Περιλαμβάνονται οι ήχοι του γηπέδου, η μπάλα που σκάει, οι θεατές που πανηγυρίζουν ή αποδοκιμάζουν (aaaaairball!) και βέβαια ο συνηθισμένος πλέον σχολιαστής, ο οποίος στο συγκεκριμένο παιχνίδι έχει μια επαρκή ποικιλία φράσεων και οι αναπόφευκτες επαναλήψεις του δεν ενοχλούν. Το NBA Hang Time είναι μία από τις πιο επιτυχημένες μεταφορές coin-op παιχνιδιού στους υπολογιστές που έχω δει. Στην πορεία αυτή, όμως, έχει κληρονομήσει και τα βασικά μειονεκτήματα του coin-op, τα οποία θα μπορούσαν να είχαν αποφευχθεί. Το βασικότερο πρόβλημα είναι ότι το παιχνίδι "αβαντάρει" σε μεγάλο βαθμό την ομάδα που είναι στην επίθεση, μη δίνοντας πολλά περιθώρια αντίδρασης στους αμυντικούς. Πολύ συχνά θα δείτε να μην επιβραβεύεται η προσπάθειά σας στην άμυνα και θα παρακολουθήσετε ανήμποροι τρίποντα υπό ασφυκτική πίεση, από τα 9 μέτρα, να καταλήγουν στο καλάθι σας. Επίσης, το παιχνίδι, στην προσπάθειά του να μην απογοητεύσει τους παίκτες, επιτρέπει ακόμα και στους αρχάριους να πετυχαίνουν εντυπωσιακά καλάθια και να χάνουν με αξιοπρεπή σκορ από κάποιον εμπειρότερο παίκτη. Γενικά, όπως στα περισσότερα coin-ops, το gameplay, παρ' ό,τι κινεί το ενδιαφέρον, δεν έχει ιδιαίτερο βάθος, γι' αυτό και ενδέχεται ύστερα από λίγο καιρό να το βαρεθείτε. Ολα αυτά όμως είναι ψιλά γράμματα. Το NBA Hang Time είναι ένα από τα πιο απολαυστικά παιχνίδια. Αν μάλιστα καταφέρετε να βρείτε άλλους τρεις φίλους για να παίξετε (υποστηρίζει από 1-4 παίκτες), θα περάσετε πολλές διασκεδαστικές ώρες. Επιπροσθέτως, πρόκειται ίσως για το μοναδικό παιχνίδι που τρέχει κάτω από Windows 95 και καταφέρνει να έχει μια αίσθηση arcade.

Κλείνοντας, αναφέρουμε ότι το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε έναν Cyrix P-200+, Stealth 3D 2000, 32MB, όπου έτρεχε άψογα. Στο δεύτερο μηχάνημα της δοκιμής, έναν Cyrix P-133+, Stealth 765, 24MB, η κίνηση ήταν σπαστή σε γραφικά πλήρους οθόνης (full screen), αλλά το παιχνίδι παρέμενε playable.

ΜΕΤΑ ΤΟ HANG TIME, ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΜΠΗΚΕ ΤΟ...

NBA Jam Extreme

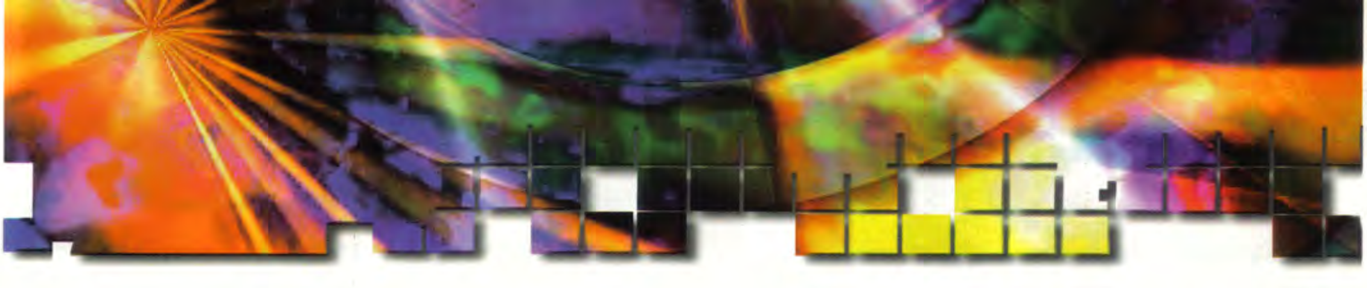
Η δυστυχία τού να μην κοστίζει η CPU σας 400.000 δρχ.!

Βαθμολογία: 60%
Εταιρία: Acclaim
Απαιτήσεις: P-133, 16MB RAM, 41MB HD, 2x CD-ROM, 2MB SVGA, DirectX, Win95

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου (Στουρνάρη 49, τηλ.: 3809821).

Φυσικά, την επιτυχία του NBA Jam δεν μπορούσε να εκμεταλλευτεί μόνο ένα παιχνίδι! Ετσι, μαζί με το Hang Time κυκλοφόρησε και το NBA JAM Extreme από την Acclaim, υπεύθυνη για την πρώτη μεταφορά του παιχνιδιού στους υπολογιστές μας. Προσπαθώντας να μας παρουσιάσει κάτι καινούριο, η εταιρία αποφάσισε να εγκαταλείψει τη συνηθισμένη δισδιάστατη απεικόνιση της δράσης με sprites και να περάσει σε πολυγωνικά, texture-mapped τρισδιάστατα γραφικά. Το επίθεμα "Extreme" στον τίτλο οφείλεται στην προσθήκη ενός τέταρτου πλήκτρου, αντίστοιχου με το turbo, που βοηθά τους παίκτες να εκτελούν ακόμα πιο εξωφρενικές κινήσεις. Κατά τα άλλα, διατηρείται το συνηθισμένο gameplay των προγενέστερων NBA Jam. Και εδώ έχουμε δύο ομάδες των δύο παικτών, οι οποίοι επιλέγονται από ένα σύνολο περισσότερων από 170 πραγματικών παικτών του NBA. Υπάρχουν και οι 29 ομάδες του επαγγελματικού πρωταθλήματος, καθεμία από τις οποίες έχει ξεχωριστό γήπεδο (αντίθετα με το Hang Time). Δεν υπάρχουν φάουλ, ενώ οι παίκτες είναι προικισμένοι με εξωπραγματικές δυνατότητες. Κατά τα συνηθισμένα, μπορούν να διαγωνιστούν από 1 έως 4 παίκτες στον ίδιο υπολογιστή.

Εκ πρώτης όψεως, το NBA Jam Extreme αφήνει θετικές εντυπώσεις καθώς πρόκειται για ένα παιχνίδι με το δοκιμασμένο gameplay του NBA Jam και μοντέρνα τρισδιάστατα γραφικά. Είχα την ευκαιρία να δω το παιχνίδι στην έκδοση για Playstation όπου πράγματι ήταν πολύ ευχάριστο. Η κίνηση ήταν γρήγορη και αρκετά ομαλή, η δράση συνεχής και η ποικιλία των κινήσεων, των ειδικών εφέ και των διάφορων κόλπων δεν σε άφηναν να βαρεθείς εύκολα. Για παράδειγμα, βρήκα πολύ διασκεδαστική τη μετατροπή της μπάλας σε τούβλο, όταν οι παίκτες κάνουν άσχημα σουτ. Κάποια προβλήματα που παρουσιάζονται στον ακριβή έλεγχο των αθλητών δεν επηρεάζουν την αρχική θετική εντύπωση. Επίσης, στα θετικά καταγράφεται και το ότι, αντίθετα με το Hang Time, επιβραβεύεται η αμυντική προσπάθεια του παίκτη. Το gameplay, σε συνδυασμό με τον πολύ καλό σχολιασμό από τον γνωστό στους διασώτες του NBA Marv Albert, μετέτρεψε το παιχνίδι σε μια διασκεδαστική εμπειρία. Η έκδοση για PC διαθέτει σχεδόν τα ίδια





Οπως βλέπετε, η μπάλα είναι μικρότερη από τα κεφάλια των παικτών.

Ο ρεαλισμός είναι δευτερεύον στοιχείο στο NBA Jam Extreme.



γραφικά, τον ίδιο σχολιαστή και τα ίδια κόλπα. Δυστυχώς, όμως, στη μεταφορά του από την κονσόλα της Sony έχασε ένα μεγάλο μέρος της ταχύτητας και της ομαλότητας της κίνησής του. Στο Cyrix P-133+ (24MB RAM, Stealth 765) σύστημα της δοκιμής η κίνηση ήταν πολύ σπαστή, καθιστώντας σχεδόν αδύνατο το gameplay, ακόμα και σε χαμηλή ανάλυση, χωρίς textures στο δάπεδο, χωρίς κερκίδες και με το μικρότερο δυνατό παράθυρο δράσης. Στο δεύτερο μηχάνημα που δοκιμάστηκε (Cyrix P-200+ 32MB RAM, Stealth 3D 2000) το NBA Jam Extreme παιζόταν αξιοπρεπώς με την αφαίρεση κάποιων details, αλλά πάλι κούραζε πολύ στα μάτια το χρήστη και ο έλεγχος των παικτών ήταν αργός και ασαφής. Με βάση τη δεδομένη απόδοση του παιχνιδιού στα μηχανήματα της δοκιμής, εκ των οποίων το δεύτερο ξεπερνά κατά πολύ τις απαιτήσεις που αναγράφονται στη συσκευασία, δεν συνιστώ την αγορά του NBA Jam Extreme.

Υποθέτω ότι σε ένα ακόμα πιο γρήγορο μηχάνημα (ενδεχομένως έναν Pentium-II overclocked στα 300 MHz...) το παιχνίδι θα λειτουργούσε καλά. Σε όσους όμως δεν θέλουν να χαλάσουν περίπου 700.000 δρχ. για να παίξουν το δημιούργημα της Acclaim, θα συνιστούσα να στρέψουν το βλέμμα τους σε άλλες επιλογές (ή να αγοράσουν ένα Playstation!).

ΕΝΑΣ ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΣ ΤΟΥ ΚΟΛΕΓΙΑΚΟΥ BASKET

NCAA Final Four 97

Ο... φτωχός ξάδελφος του NBA Live

Βαθμολογία: 70%
Εταιρία: Mindscape
Απαιτήσεις: Win95, P-75, 8MB RAM, 2x CD-ROM, 2MB HD, DirectX, SVGA, SB

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπός του είναι η εταιρία CD-Media.

Αμερικανικό basket δεν είναι μόνο το NBA. Μπορεί το επαγγελματικό πρωτάθλημα να γνωρίζει τεράστια προβολή και οι αστέρες του να είναι γνωστοί σχεδόν παγκοσμίως, ωστόσο οι πράγματι αγωνιώδεις αγώνες που φανατίζουν το κοινό και κινητοποιούν ολόκληρες πόλεις γίνονται στο κολεγιακό πρωτάθλημα (NCAA).

Το νέο παιχνίδι της Mindscape φιλοδοξεί να γίνει για το NCAA ό,τι είναι το NBA Live 97 για το NBA. Για αυτόν το λόγο περιέχει τις 64 κολεγιακές ομάδες με τις συνθέσεις (χωρίς τους πραγματικούς παίκτες), τις στολές και τα γήπεδά τους. Εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι και η δομή των μενού είναι παρόμοια με αυτήν του παιχνιδιού της Electronic Arts.

Εκεί όπου τα πράγματα διαφοροποιούνται είναι όταν οι παίκτες βγαίνουν στο παρκέ. Απεικονίζονται με τρισδιάστατα γραφικά, τα οποία δείχνουν ιδιαίτερα τετραγωνισμένα και αφύσικα, αφού δεν έχει εφαρμοστεί κάποια τεχνική εξομάλυνσης των πολυγώνων από τα οποία αποτελούνται. Επίσης, οι διαθέσιμες κάμερες είναι τοποθετημένες μακριά από το γήπεδο, με αποτέλεσμα οι παίκτες να δείχνουν μάλλον μικροί. Παρ' όλα αυτά η κίνηση είναι ομαλή και γρήγορη, ενώ η απεικόνιση της δράσης καθαρή. Τα ηχητικά εφέ είναι λίγα αλλά καλής ποιότητας.

Οι επιδόσεις των αθλητών του Final Four 97 στο γήπεδο είναι μάλλον μέτριες. Υπάρχουν πολλά θετικά χαρακτηριστικά τα οποία ισοσκελίζονται από σχεδόν ισάριθμες ατέλειες και αβλεψίες. Για παράδειγμα, αν και μου έκανε καλή εντύπωση η ποικιλία των διαθέσιμων κινήσεων όπως τα pivot, οι ραβέρσες, τα lay-up, οι μακρινές baseball πάσες με το ένα χέρι και τα περισσότερα των 35 καρφώματα, ωστόσο οι κινήσεις αυ-

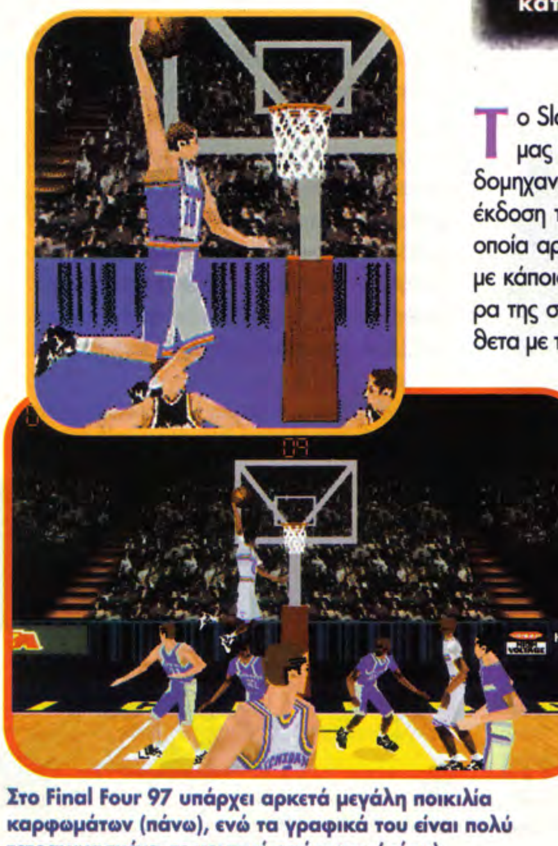
Οι περισσότερες κάμερες του Final Four 97 δεν παρέχουν επαρκή θέα του γηπέδου.



τές εκτελούνται πολλές φορές χωρίς να το θέλει ο χρήστης. Επίσης, το παιχνίδι επιτρέπει γρήγορο passing game, χωρίς όμως ποτέ να αφήνει τους αμυντικούς να κλέψουν τις πάσες. Οι αμυντικές ικανότητες των παικτών είναι γενικότερα πενιχρές, ενώ ο αιφνιδιασμός είναι πολύ εύκολος, ακόμα και ύστερα από καλάθι.

Στα βασικά μειονεκτήματα του NCAA Final Four 97 εντάσσεται και το κακό σύστημα ελέγχου του σουτ. Το πότε ένα σουτ είναι καλό ή όχι αποφασίζεται σχεδόν τυχαία. Κάποια σουτ καταλήγουν στο καλάθι και κάποια άλλα είναι "τούβλα", χωρίς ποτέ να καταλαβαίνει ο χρήστης γιατί γίνεται αυτό.

Γενικά το παιχνίδι της Mindscape είναι ένας ταλαντούχος πρωτοετής που έχει τα προσόντα για να αγωνιστεί στο NBA (Live), αλλά χρειάζεται σκληρή δουλειά. Εχει εμφανείς ατέλειες αλλά και θετικά χαρακτηριστικά. Αν είχε επενδυθεί περισσότερος χρόνος στη δημιουργία του, τότε ίσως να μιλούσαμε για τη μεγάλη έκπληξη, αφού τα υπάρχοντα χαρακτηριστικά του είναι ελπιδοφόρα. Πρόκειται για ένα μάλλον απλοϊκό παιχνίδι basket, το οποίο όμως καταφέρνει να γίνεται αρκετά διασκεδαστικό. Αξίζει αναφοράς η πολύ καλή ταχύτητα του προγράμματος, ακόμη και στο μικρό σύστημα της δοκιμής (Cyrix P-133+).



Στο Final Four 97 υπάρχει αρκετά μεγάλη ποικιλία καρφωμάτων (πάνω), ενώ τα γραφικά του είναι πολύ τετραγωνισμένα σε κοντινή απόσταση (κάτω).

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΟΥ ΠΑΡΕΛΘΟΝΤΟΣ ΞΑΝΑΡΧΟΝΤΑΙ

Slam and Jam featuring Magic & Kareem

Ασταμάτητη arcade δράση

Βαθμολογία: 78%
Εταιρία: BMG Interactive
Απαιτήσεις: DOS 6.0, 486/66 MHz, 16MB-RAM, CD-ROM, VGA

Το παιχνίδι μάς διέθεσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

Το Slam and Jam είναι ένα παιχνίδι που μας έρχεται από τον κόσμο των παιχνιδομηχανών. Πρόκειται για μια βελτιωμένη έκδοση του γνωστού coin-op Run'n'Gun, η οποία αρχικά παρουσιάστηκε στο 3DO και με κάποιες προσθήκες, συνέχισε την καριέρα της στα Saturn και το Playstation. Αντίθετα με τους σημερινούς ανταγωνιστές του, τις ομάδες του Slam and Jam δεν στελεχώνουν πραγματικοί παίκτες. Προφανώς τα δικαιώματα ήταν ακριβά για την Crystal Dynamics που ανέπτυξε το παιχνίδι. Για να μη μείνουμε παραπονεμένοι, όμως, κατάφερε να εξασφαλίσει τη συμμετοχή δύο από τους μεγαλύτερους αθλητές του NBA: του Magic Johnson και του Kareem Abdul Jabbar. Οι δύο σταρ παίζουν ως συμπαίκτες σε μια ομάδα και ο καθένας τους παρουσιάζει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που τον διαφοροποιούν από όλους τους υπόλοιπους παίκτες. Για παράδειγμα, ο Jabbar έχει φοβερά ποσοστά ευστοχίας με τη θρυλική ραβέρσα του.

Η δράση απεικονίζεται από μία και μόνο κάμερα που είναι τοποθετημένη κάτω από το ένα καλάθι και εστιάζει στον κάτοχο της μπάλας. Τα γραφικά είναι σε απλή VGA και για αυτό φαίνονται κάπως χοντροκομμένα. Παρ' όλα αυτά είναι καθαρά, απεικονίζουν λεπτομέρειες (π.χ. τα γυαλιά του Jabbar) και κινούνται χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση. Η ηχητική κάλυψη του παιχνιδιού είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει, με επαρκή σχολιασμό, καλά ηχητικά εφέ και ταιριαστή, αν και μάλλον αδιάφορη, μουσική. Το gameplay του Slam'n'Jam είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει. Το παιχνίδι δεν κάνει κάποια προσπάθεια να εξομοιώσει έναν πραγματικό αγώνα basket. Αποφεύγοντας τις ακρότητες του NBA Jam, προσφέρει γρήγορη δράση, πολύ καλό passing game και μια μικρή δόση στρατηγικής. Μη φανταστείτε, βέβαια, τα πολύπλοκα συστήματα του NBA Live. Το παιχνίδι απλώς προσφέρει τα βασικά αμυντικά και επιθετικά συστήματα (double team, screen και isolation), τα οποία επιλέγονται κατά τη διάρκεια του αγώνα. Προσωπικά αυτή η προσέγγιση μου άρεσε, αφού -ούτως ή άλλως- λίγοι είναι οι χρήστες που εφαρμόζουν τα διάφορα συστήματα που υπάρχουν. Αλλωστε και στο Slam'n'Jam οι περισσότερες επιθέσεις γίνονται με αιφνιδιασμούς.

Ο έλεγχος των παικτών είναι ακριβής και επιτρέπει στον παίκτη να εφαρμόσει στο παρκέ (σχεδόν) ό,τι έχει κατά νου. Οι πάσες πηγαίνουν εκεί που πρέπει, η επιτυχία ή όχι των σουτ είναι απολύτως κατανοητή και γενικά το σύστημα χειρισμού δίνει ελάχιστα άλλοθι στους γκρινιάρηδες. Κάτι πολύ σημαντικό είναι ότι το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να παίξουν άμυνα και δεν αδικεί τις προσπάθειές τους. Η επιτυχία των επιθέσεων στο Slam'n'Jam απαιτεί προσπάθεια και υπομονή.

Σε γενικές γραμμές, το νέο στους προσωπικούς υπολογιστές δημιούργημα της Crystal Dynamics αποτελεί μία ευχάριστη έκπληξη. Απομακρυνόμενο από τα συνήθη συστατικά που αποτελούν τα παιχνίδια bas-



Το Slam'n'Jam απεικονίζει με ξεχωριστό τρόπο τη δράση.

ket στο PC, καταφέρνει να αποτελεί τη χρυσή τομή ανάμεσα στον οπτικό και στρατηγικό πλουραλισμό του NBA Live 97 και την καταιγιστική δράση του NBA Hang Time. Συνιστάται ανεπιφύλακτα, δεδομένων των χαμηλών για την εποχή απαιτήσεών του.

Σας παρουσιάσαμε τους τέσσερις νεοφερμένους τίτλους παιχνιδιών basket στο χώρο των συμβατών. Προκειμένου να φρεσκάρουμε τη μνήμη σας, θα σας υπενθυμίσουμε και τους υπόλοιπους τίτλους που έχουν ήδη διαγράψει μια πορεία στην αγορά.

ΟΙ ΑΛΛΟΙ "ΠΑΙΚΤΕΣ"

✓ Το NBA Live 97, το τρίτο μέρος της πολύ επιτυχημένης σειράς της Electronic Arts, παραμένει μέχρι στιγμής το καλύτερο. Διαθέτει πολύ καλά γραφικά, αξιόλογο ήχο και δοκιμασμένο gameplay με διορθωμένες πολλές από τις ατέλειες των προηγούμενων της σειράς. Αν σε αυτά προστεθούν οι ομάδες οι οποίες διαθέτουν όλους του παίκτες του NBA, ο πλουραλισμός αμυντικών και επιθετικών συστημάτων, η πολύ καλά επεξεργασμένη δυνατότητα για δημιουργία παικτών και η προσοχή σε πολλές λεπτομέρειες, γίνεται φανερό ότι έχουμε να κάνουμε με ένα εξαιρετικό παιχνίδι basket, το οποίο μέχρι στιγμής είναι το καλύτερο που υπάρχει για PC.

✓ Το NCAA championship backetball είναι ένα παιχνίδι που προσπαθεί να αναπαραστήσει την ατμόσφαιρα του κολεγιακού πρωταθλήματος. Διαθέτει τα πληρέστερα χαρακτηριστικά στελέχωσης και προετοιμασίας της ομάδας πριν από τον αγώνα. Δυστυχώς, όμως, με το που μπαίνουν οι παίκτες στο γήπεδο, το NCAA championship basketball αναδει-



Μπάσιμο του Magic Johnson.

κνύεται στο χειρότερο σημερινό παιχνίδι basket. Μέτρια γραφικά, κακή κίνηση, κουραστική κίνηση κάμερας, δύσκολος χειρισμός, λίγες κινήσεις και υπερβολική ταχύτητα μειωσουν το ενδιαφέρον. Γενικά, μόνο ως παιχνίδι management μπορεί να θεωρηθεί καλό.

✓ Τέλος, το Full Court Press της Microsoft, όπως και οι περισσότερες απόπειρες κατασκευής παιχνιδιών της εταιρίας του Bill Gates, δεν έχει καταφέρει να κερδίσει το κοινό. Εχει παλιομοδίτικα γραφικά με καλό animation, πραγματικούς παίκτες του NBA και τον καλύτερο σχολιασμό από όλα τα παιχνίδια basket. Από την άλλη,



Ο Βασιλιάς του χώρου, NBA Live 97.

διαθέτει δύσκαμπτο χειρισμό και πολύ γρήγορα παύει να είναι ενδιαφέρον. Μια μετριότατη παρουσία.

ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡ

Από σχεδόν όλα τα σημερινά παιχνίδια basket στο PC, το πιο πλήρες είναι το NBA Live 97 που δικαίως κατέχει τα σκήπτρα στο χώρο. Το NBA Hang Time προσφέρει ατόφια arcade δράση που εντυπωσιάζει, αλλά στερείται βάθους. Λιγότερο εντυπωσιακό αλλά πιο ρεαλιστικό και ιδιαίτερα ευχάριστο είναι το Slam and Jam. Τα υπόλοιπα παιχνίδια κινούνται στη μετριότητα, με εξαίρεση το NBA Jam Extreme που ενδεχομένως σε ένα (πολύ) δυνατό μηχάνημα να είναι καλό.

■

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

	Γραφικά	Ηχος	Gameplay	Αντοχή	Γενικά
NBA Hang Time	87	82	92	79	89
NBA Jam Extreme	78	84	74	69	60
Final Four 97	72	75	73	69	70
Slam and Jam	75	83	82	74	82
NBA Live 97	86	83	91	89	91
NCAA champ.	54	71	52	70	60
Full Court Press	65	88	63	65	65

3D STUDIO MAX

Ανοίξτε νέους ορίζοντες στη φαντασία σας



Δεν είναι απαραίτητο να αρκεστεί κάποιος στα εργαλεία και τις ευκολίες που του προσφέρει απλόχερα το MAX. Τα καλύτερα βοηθήματα έρχονται ως συμπλήρωμα του κυρίως πακέτου - με κάποιο κόστος ή χωρίς.

**Του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ntua.gr**

Η πιο ευχάριστη έκπληξη για τους φανατικούς του 3D Studio, όταν αυτό μεταφέρθηκε στα Windows, ήταν σίγουρα η διάθεση μαζί με το πακέτο των απαραίτητων βιβλιοθηκών για την υλοποίηση πρόσθετων εξωτερικών προγραμμάτων (plug-ins). Με κάποιες στοιχειώδεις γνώσεις προγραμματισμού σε C++ (η ίδια η Kinetix συνιστά την έκδοση της Microsoft) μπορεί κάποιος να μετατρέψει την ιδέα ή επιθυμία του για κάποια δυνατότητα που λείπει από το MAX σε πραγματικότητα. Τα plug-ins αυτά μπορούν είτε να ενσωματωθούν στο κυρίως interface του προγράμματος είτε να μπαίνουν στη διαδικασία του video post ως φίλτρα επεξεργασίας εικόνας. Αυτές τις δύο μορφές είχαν τα αντίστοιχα προγράμματα και στις παλιότερες εκδόσεις του 3D Studio για DOS. Μια νέα ιδέα που συναντάμε στο MAX είναι η υποκατάσταση της εσωτερικής διαδικασίας απόδοσης με έναν εξωτερικό renderer. Ετσι, κατέστη δυνατό να έχουμε, εκτός από το συνηθισμένο shading στο MAX, και διαδικασίες ray tracing που δίνουν χωρίς αμφιβολία στις περισσότερες περιπτώσεις τις πιο ρεαλιστικές σκιές και ανακλάσεις. Σε άλλες περιπτώσεις, μπορούμε να έχουμε εφέ που για την απόδοσή τους δεν χρειάζονται τη δημιουργία κάποιων αντικειμένων, κατά τα άλλα όμως αλληλεπιδρούν με όλα τα υπόλοιπα στοιχεία της σκηνής. Ετσι, έχουμε τα γνωστά μας plug-ins για τη δημιουργία φωτιάς και τα διάφορα συστήματα σωματιδίων (particle systems). Ας δούμε κάποια από αυτά πιο αναλυτικά.

SANDBLASTER

Το πακέτο της Digimation (http://www.digimation.com) ήταν από τα πρώτα σημαντικά plug-ins που κυκλοφόρησαν για το MAX. Είναι μάλιστα από τα λίγα που δεν απαιτούν να έχετε προμηθευτεί τη νεότερη έκδοση 1.2. Η ιδέα πίσω από το Sandblaster είναι πως κάθε αντικείμενο του MAX μπορεί να πάρει μέρος σε ένα σύστημα σωματιδίων, να γίνει δηλαδή κάτι σαν τα Snow και Spray που παρέχονται με το κυρίως πακέτο. Μόνο που εδώ τα σωματίδια που κινούνται μέσα στο σύστημα (emitter) δεν χρειάζεται να είναι απλά πολύγωνα δύο διαστάσεων, αλλά οποιαδήποτε τρισδιάστατα αντικείμενα. Και μάλιστα, αυτά τα σωματίδια μπορούν κατά την κίνησή τους να δημιουργούν ένα τρίτο αντικείμενο (target).

Για να τα πάρουμε τα πράγματα από την αρχή, ας υποθέσουμε πως δημιουργούμε ένα αντικείμενο από το οποίο θέλουμε να ξεκινούν τα σωματίδια - έστω μια τσαγιέρα. Το επόμενο βήμα είναι να ορίσουμε το είδος των σωματιδίων. Δημιουργούμε λοιπόν κάτι πρωτότυπο, έστω κάποια μικρά ξεχωριστά γράμματα. Το τελευταίο βήμα είναι να ορίσουμε την κατεύθυνση αυτών των σωματιδίων - όπως είπαμε μπορούμε να ζητήσουμε από το MAX, στο τέλος της πορείας τους τα σωματίδια να διατάσσονται στην επιφάνεια ενός τρίτου αντικειμένου, έστω μιας μεγαλύτερης λέξης. Το τελικό rendering θα μας έδινε τα γράμματα να βγαίνουν από την τσαγιέ-

ρα και, τελικά, να σχηματίζουν τη νέα μας λέξη. Το σημαντικό εδώ είναι πως τα γράμματα-σωματίδια δεν είναι πραγματικά αντικείμενα, αλλά υπάρχουν μόνο μέσα στο σύστημα που δημιουργήσαμε. Ετσι, από τη μια, δεν απαιτείται ο τεράστιος χρόνος απόδοσης που θα είχαμε αν ήταν πραγματικά αντικείμενα, από την άλλη, δεν μπορούμε -για τον ίδιο λόγο- να έχουμε ακριβή έλεγχο της θέσης και της πορείας αυτών των σωματιδίων. Το μόνο που μπορούμε να ορίσουμε είναι κάποια τυχαία περιστροφική κίνηση που μπορεί να έχει μεταβλητή ταχύτητα. Αυτό βέβαια δεν είναι σημαντικό πρόβλημα, αν αναλογιστεί κάποιος την ιδέα πίσω από τα συστήματα σωματιδίων και τα εφέ που μπορούμε να μιμηθούμε χρησιμοποιώντας τα. Εκτός αυτού, μπορούμε να ακολουθήσουμε και την αντίστροφη διαδικασία: χρησιμοποιώντας το plug-in Particle Snap που διατίθεται δωρεάν, μπορούμε να δημιουργήσουμε την ανάλογη γεωμετρία από ένα στιγμιότυπο του συστήματος. Θα μπορούσαμε δηλαδή να αποτυπώσουμε τα σωματίδια ενός συστήματος Spray και να τα χρησιμοποιήσουμε για να αποδώσουμε μια περιοχή με αστεροειδείς. Ακόμα, με το Sandblaster - αλλά και τα υπόλοιπα συστήματα που περιέχονται στο MAX - μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το επίσης δωρεάν plug-in Particle Combustion. Εύκολα καταλαβαίνει κάποιος ότι έτσι μπορούμε να υλοποιήσουμε το εφέ, για παράδειγμα, ενός ηφαιστείου δημιουργώντας ένα σώμα που να μοιάζει με βουνό (για να μη χρειαστεί να κάνουμε τίποτα μόνοι μας, μπορούμε να προμηθευτούμε το plug-in Terrain από το site της Maxware στο http://www.work.at/ẽdgar/plugine.htm και να έχουμε αυτόματη παραγωγή fractal βουνών) και τοποθετώντας ένα σύστημα Spray στο εσωτερικό του. Το plug-in θα αναλάβει να παρουσιάζει τα σωματίδια που βγαίνουν από το κουτί σαν μικρές φωτιές - ένα αρκετά εντυπωσιακό αποτέλεσμα, αν αναλογιστούμε την ώρα που απαιτείται για το σχεδιασμό του. Αυτά τα δύο freeware plug-ins δείχνουν σε κάποιο σημείο την ευκολία με την οποία μπορούμε να δημιουργήσουμε τέτοια πρόσθετα προγράμματα για το MAX. Και στις δύο περιπτώσεις η υλοποίηση των εργαλείων χρειάστηκε ελάχιστο χρόνο σε σχέση με το οπτικό αποτέλεσμα που αποδίδουν.



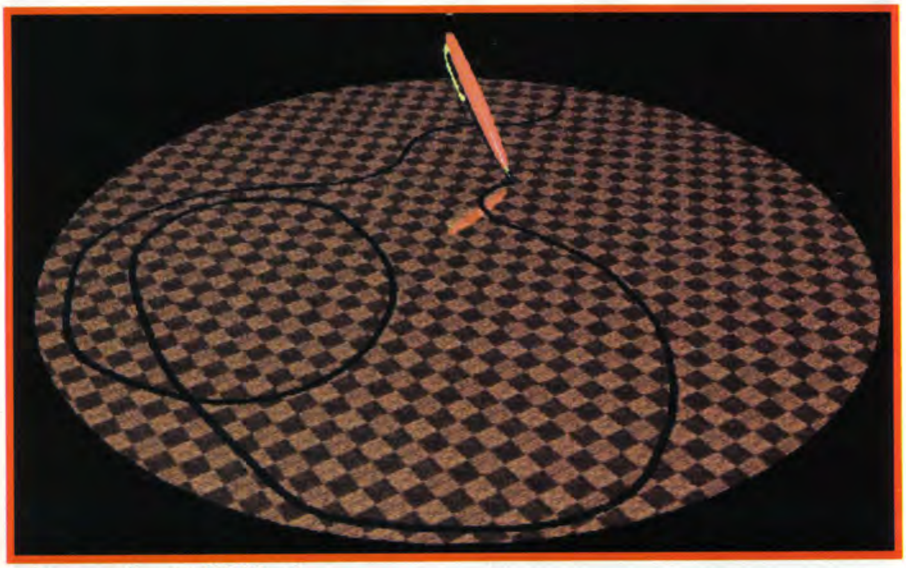
Κίνηση υγρών εύκολα και γρήγορα με το Clay Studio.



Το plug-in Shag δεν είναι καθόλου τρίχες κατσαρές!

CLAY STUDIO

Πρόκειται για άλλο ένα plug-in της Digimation, μόνο που αυτή τη φορά δεν προορίζεται για τη δημιουργία κάποιου οπτικού εφέ αλλά για τη μοντελοποίηση πολύπλοκων αντικειμένων, αυτών που συχνά ονομάζουμε οργανικά. Φανταστείτε πως θέλετε να δημιουργήσετε μια σταγόνα και να την κάνετε να πέφτει πάνω σε ένα οριζόντιο επίπεδο. Θεωρητικά θα μπορούσατε να ξεκινήσετε από μία σφαίρα και να την επεξεργαστείτε κατάλληλα έτσι ώστε να μοιάζει με σταγόνα και ίσως να αλλάξετε και τους μετασχηματισμούς της επιφάνειας στο χρόνο, έτσι ώστε η σταγόνα σας να αλλάζει μορφή. Οταν όμως θα έπεφτε στο επίπεδο, λογικά θα διαλυόταν σε πολλές μικρότερες σταγόνες. Αυτό θα ήταν σχεδόν αδύνατο να γίνει χωρίς το Clay Studio. Με αυτό το plug-in μπορούμε να υλοποιήσουμε πολύπλοκες καμπύλες επιφάνειες, ακόμα και επιφάνειες παρόμοιες με ένα ανθρώπινο πρόσωπο, σχεδιάζοντας σφαίρες κατάλληλου μεγέθους. Οι σφαίρες αυτές έχουν κάποια περιοχή δράσης, μέσα στην οποία αλληλεπιδρούν με άλλες σφαίρες του ίδιου τύπου για να δώσουν μια ομαλή καμπύλη επιφάνεια. Φανταστείτε πώς λειτουργούν δύο σταγόνες, όταν έρχονται πολύ κοντά η μία στην άλλη. Οι χρήσεις του Clay Studio είναι αναρίθμητες. Μπορούμε να υλοποιήσουμε έναν καταρράκτη, ή τη λάβα του ηφαιστείου που περιγράψαμε προηγουμένως. Μπορούμε ακόμα να μοντελοποιήσουμε ρεαλιστικά ανθρώπινα μέλη, στα οποία θα αποδίδεται ακόμα και η κίνηση του αίματος στις φλέβες. Σε συνδυασμό με κάποιο plug-in που να αποδίδει μι-



Γράψτε ιστορία με το MAX Trax.

κρού ή μεγαλύτερου μήκους τρίχες (όπως το Shag της ίδιας εταιρίας) μπορούμε εύκολα να έχουμε ιδιαίτερα ρεαλιστικά αποτελέσματα. Το μόνο πρόβλημα με το Clay Studio είναι ότι, πριν από την απόδοση κάθε καρέ, το plug-in πρέπει να υπολογίσει την πραγματική γεωμετρία που αντιστοιχεί σε κάθε σύνολο από τέτοιες σφαίρες - αυτό είναι μια μικρή όμως θυσία σε χρόνο απόδοσης για την ευκολία που μας προσφέρει συνολικά.

SURFACE TOOLS

Το τρίτο plug-in της Digimation που θα παρουσιάσουμε είναι το Surface Tools. Ενα από τα παράπονα που υπήρχαν ανέκαθεν για το μοντελοποιητή του 3D Studio, είτε στις παλιότερες εκδόσεις του είτε στο MAX, ήταν η έλλειψη υποστήριξης splines. Ενα τέτοιο εργαλείο θα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμο σε περιπτώσεις δημιουργίας ρεαλιστικών φυσικών αντικειμένων. Θα μπορούσαμε να ζωγραφίσουμε μια κλειστή ή όχι καμπύλη ως πρότυπο και άλλη μια ως διαδρομή και να κατασκευάσουμε το αντικείμενο που θα προέκυπτε από τη μετακίνηση του προτύπου κατά μήκος της διαδρομής. Ενώ το εργαλείο loft του MAX λειτουργεί καλά με αυτήν τη λογική για πολύγωνα, για πραγματικές καμπύλες επιφάνειες τα αποτελέσματα είναι δραματικά, ειδικά αν θέλουμε να συνδυάσουμε αρκετές καμπύλες με αυτόν τον τρόπο. Μια άλλη χρήση του Surface Tools θα ήταν στην κατασκευή του εξωτερικού ενός οχήματος ή διαστημοπλοίου. Αν μια απλή καμπύλη καθορίζει το πλάγιο προφίλ του καπό ενός αυτοκινήτου και ένα σύνολο από άλλες καθορίζουν το πώς μεταβάλλεται το ύψος της καμπύλης αυτής κατά μήκος του, το plug-in αναλαμβάνει να δημιουργήσει την ανάλογη τρισδιάστατη επιφάνεια. Αυτό βέβαια δεν είναι μοντελοποίηση με splines σε καμιά περίπτωση, αλλά πλησιάζει όσο αυτό είναι δυνατό. Ειδικά σε περιπτώσεις όπου θέλουμε να κατασκευάσουμε αντικείμενα και γνωρίζουμε μόνο το δισδιάστατο προφίλ τους, το Surface Tools διευκολύνει τη δουλειά μας σε πολύ μεγάλο βαθμό.

MAX TRAX

Το τελευταίο plug-in που θα παρουσιάσουμε είναι το Max Trax της Sisyphus (http://www.Sisyphus.com). Αν και οι ρίζες του βρίσκονται στις παλιότερες εκδόσεις του 3D Studio, η λειτουργικότητά του είναι δεδομένη και στις εκδόσεις του MAX. Με το MAX Trax μπορεί κάποιος να δημιουργήσει τα σημάδια που θα άφηνε ένα αντικείμενο κατά την κίνησή του στο χώρο ή κατά μήκος κάποιου άλλου αντικειμένου. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο σε περιπτώσεις όπου ένα αυτοκίνητο κινείται πάνω σε έναν δρόμο ή ένα διαστημόπλοιο στο διάστημα - θυμάστε τα hyperspace jumps στον Πόλεμο των Αστρων; Εδώ μπορεί να μας βοηθήσει και το plug-in Roller το οποίο, αν ορίσουμε τη διαδρομή (path) πάνω στην οποία κινείται ένα αντικείμενο, αναλαμβάνει την αντίστοιχη περιστροφή του. Ιδιαίτερα εντυπωσιακά είναι τα κλασικά εφέ με την πένα που κινείται πάνω σε ένα κομμάτι χαρτί. Χωρίς το MAX Trax η καλύτερη ίσως λύση θα ήταν ένα animated texture map που θα προσομοίωνε το γραμμένο μέχρι εκείνο το σημείο κείμενο. Αυτό όμως θα απαιτούσε αρκετή δουλειά και στις περισσότερες περιπτώσεις δεν θα είχε αρκετή ακρίβεια. Οπου λοιπόν θέλουμε να δώσουμε την εντύπωση ενός πολύ γρήγορα κινούμενου αντικειμένου ή ενός που αφήνει σημάδια πάνω σε μια επιφάνεια, το MAX Trax μπορεί να μας λύσει τα χέρια.

ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET

Επειδή το να τρέχει κάποιος πίσω από τις εταιρίες και να αγοράζει τα plug-ins, με το ρυθμό που κυκλοφορούν δεν είναι και η πιο οικονομική λύση, ειδικά αν πρόκειται για έναν απλό χομπίστα, υπάρχουν και οι πιο φθηνοί, έως δωρεάν, δρόμοι. Η ευκολία με την οποία μπορεί κάποιος να δημιουργήσει ένα δικό του plug-in, ωθεί όσους ασχολούνται συνεχώς με το MAX να επεκτείνουν συνεχώς τις δυνατότητες του πακέτου. Ευτυχώς σε πολλές από αυτές τις επεκτάσεις μπορούμε να έχουμε και εμείς πρόσβαση. Εκτός από τα sites του 3D Cafe και της ίδιας της Kinetix που έχουμε αναφέρει παλαιότερα, πληθώρα plug - ins και πολύ λεπτομερών τρισδιάστατων αντικειμένων μπορεί να βρει κάποιος σε sites όπως το max3D (http://www.max3d.com) και το 3D Site (http://www.3dsite.com/3dsite) ή αυτό του περιοδικού 3D Design (http://www.3d-design.com). Εκτός αυτών, γενικότερα πηγές γύρω από τα 3D γραφικά υπάρχουν στο http://www.3d.com.

Επίσης, στα sites που αναφέραμε αλλά και σε αρκετά άλλα μπορεί να βρει κάποιος, εκτός από plug-ins, και αρκετές ιδέες για το πώς μπορούν να υλοποιηθούν συγκεκριμένα εφέ ή να παρακαμφθούν κάποιοι από τους περιορισμούς του MAX. Ως τελευταίο βοήθημα, από τα sites των εταιριών που διακινούν τα εμπορικά plug-ins συνήθως μπορούμε να προμηθευτούμε κάποια περιορισμένη, χρονικά ή από άποψη δυνατοτήτων, έκδοση του πακέτου. Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό από τα προαναφερθέντα, μπορούμε να κάνουμε σχεδόν ό,τι βάλει η φαντασία μας μέσα από το MAX - αρκεί πρώτα να επενδύσουμε σε λίγο ψάξιμο. ■



Ο κόσμος του CD
από την AMY A.E.
AVANTIS
Μέσα αποθήκευσης
CDserve από την AVANTIS που καθιστά δυνατή την αποθήκευση πολλαπλών CD-ROM και την πρόσβαση σε αυτά από χρήστες ενός δικτύου. Για Windows NT, NOVELL, UNIX.
MEMORY TECHNOLOGY
JMR Electronics Ltd.
Εξωτερικές και φορητές λύσεις
Για εξαιρετική ευκολία, νέες, υπερβολικά βολικές και πρακτικές προτάσεις από τη MEMORY TECHNOLOGY και την JMR ELECTRONICS.
Εγγραφή YAMAHA
Από την πρωτοπόρο YAMAHA νέα, ταχύτατα CD RECORDERS, τώρα και re-writable!
TOSHIBA
Ανάγνωση
Με την αξιοπιστία της TOSHIBA, CD-ROM (SCSI/IDE) για να "διαβάζετε" σίγουρα και να βρίσκεστε πάντα πιο μπροστά.
Εκτύπωση
PressIT
FARGO
αξιώσεων πάνω σε CD και οικονομική εκτύπωση ετικετών για CD, σε ποικιλία χρωμάτων, με το PRESS-IT.
YAMAHA
Κενά CD
Υψηλής ποιότητας από τη YAMAHA και την TRAXDATA.
Αναζητήστε λύσεις και νέες προτάσεις σ' έναν κόσμο φιλικό, γνώριμο και αξιόπιστο, τον κόσμο της AMY.
Αμυ αε
Κεντρικά Γραφεία: Τροίας 58, Βριλήσσια 152 35, Τηλ: 61 33 000 Fax: 61 33 301
Βόρεια Ελλάδα: Καρατάσου 7, Βαρδάρη 546 26, Τηλ: (031) 551 929, 551 944 Fax: (031) 543 957

COMMUNICATE
Ολοκληρωμένη λύση επικοινωνίας

Η επικοινωνία με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών στις μέρες μας κινείται σε νέες και πολύπλευρες διαστάσεις. Από την εποχή που αυτή η επικοινωνία περιοριζόταν στην ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ δύο υπολογιστών ή στη σύνδεση με κάποια BBS μέσω ενός αργού modem, έχουμε περάσει σε μια νέα εποχή κατά την οποία το PC επιτελεί λειτουργίες fax, FTP ή Web server, στέλνει e-mail, η δε σύνδεση με άλλους υπολογιστές και βάσεις δεδομένων πραγματοποιείται με πολύ μεγαλύτερες ταχύτητες και αποτελεί πλέον ανάγκη και όχι πολυτέλεια.

Του David S. Meftah
davidm@compulink.gr



Για καθεμία από τις δυνατότητες που αναφέραμε στήν εισαγωγή του άρθρου, έχουν αναπτυχθεί εφαρμογές που επιτρέπουν στο χρήστη να διαχειρίζεται σωστά και εύκολα αυτές τις μορφές επικοινωνίας, αποτέλεσμα της οποίας είναι η πληροφορία. Παράλληλα, λοιπόν, αυτές οι εφαρμογές εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις πληροφορίες που καταφθάνουν στον υπολογιστή μας είτε με τη μορφή fax, είτε με e-mail, είτε μέσω κάποιου terminal emulator. Το κακό είναι ότι "φορτώνουμε" τον υπολογιστή μας με τόσες εφαρμογές όσες και οι μορφές επικοινωνίας τις οποίες είναι σε θέση να διαχειριστεί το PC μας. Επίσης, αναγκαζόμαστε να μαθαίνουμε (μια αρκετά δύσκολη και χρονοβόρα διαδικασία) το περιβάλλον των προγραμμάτων διαφορετικών κατασκευαστών, το καθένα εκ των οποίων έχει τη δική του φιλοσοφία.

Το πρόβλημα αυτό έρχεται να λύσει ένα σχετικά νέο είδος προγραμμάτων που αναλαμβάνουν τη διαχείριση των επικοινωνιών κάτω από το ίδιο περιβάλλον (user interface). Ενα τέτοιο πολυπρόγραμμα είναι το Communicate της καναδέζικης εταιρίας Communique Laboratory Inc). Το Communicate είναι ένα κέντρο πληροφοριών αποτελούμενο από διάφορα επιμέρους τμήματα, το καθένα εκ των οποίων αναλαμβάνει τη διαχείριση κάποιου είδους επικοινωνίας. Διαχειρίζεται fax, e-mail και voice mail, προσομοιώνει τερματικό για συνδέσεις με BBS, λειτουργεί ως τηλεφωνική συσκευή και αυτόματος τηλεφωνητής, υποστηρίζει πολλαπλούς τηλεφωνικούς καταλόγους (phone books) κ.ά.

ΤΟ USER INTERFACE

Θυμίζει πραγματική συσκευή τηλεφωνικού κέντρου. Διαθέτει πλήκτρα κλήσης αριθμών, οθόνη ενδείξεων, κασέτα για το τμήμα ηχογράφησης, πλήκτρα χειρισμού του

μαγνητοφώνου και, τέλος, ακουστικό, διευκολύνοντας τη γρήγορη κατανόηση της λειτουργίας της εφαρμογής και των διάφορων επιλογών της. Κάθε λειτουργία επιτελείται με το πάτημα απλών buttons, πάνω στα οποία αναγράφεται η συγκεκριμένη λειτουργία.

Το κεντρικό παράθυρο του Communicate χωρίζεται σε έξι τμήματα:

1. Συσκευή τηλεφώνου και τμήμα γρήγορης κλήσης
2. Οθόνη ενδείξεων
3. Πληκτρολόγιο
4. Μαγνητόφωνο
5. Λειτουργίες μηνυμάτων
6. Τμήμα Setup για το Communicate και την τηλεφωνία

Η λειτουργία του Communicate ως συσκευή τηλεφώνου δεν διαφέρει ιδιαίτερα από αυτήν των συνηθισμένων ηλεκτρονικών συσκευών τηλεφώνου. Οι μνήμες τοποθετούνται πολύ εύκολα και παρέχεται η δυνατότητα αποθήκευσης μέχρι σαράντα αριθμών τηλεφώνων. Η παρουσίασή τους γίνεται σε ομάδες των οκτώ αριθμών με μορφή button. Το σύνολο των ομάδων ανέρχεται σε πέντε.

Η οθόνη ενδείξεων προσομοιώνει μια οθόνη LSD, στην οποία παρουσιάζεται ο αριθμός που καλούμε ή ο αριθμός που μας καλεί (αν η τηλεφωνική εταιρία παρέχει αυτή τη δυνατότητα). Επίσης, στην οθόνη αυτή παρουσιάζονται ημερομηνία και ώρα, ο αριθμός συνολικά των νέων e-maills που αφίχθησαν στον υπολογιστή μας, των fax, των δεδομένων που μεταφέρθηκαν κ.ά. Το Communicate μπορεί να διαχειριστεί μεγάλο αριθμό από mailboxes. Στην οθόνη μπορούμε να δούμε το τρέχον κάθε φορά "ταχυδρομικό κουτί" και το σύνολο των νέων μηνυμάτων που αυτό έχει.

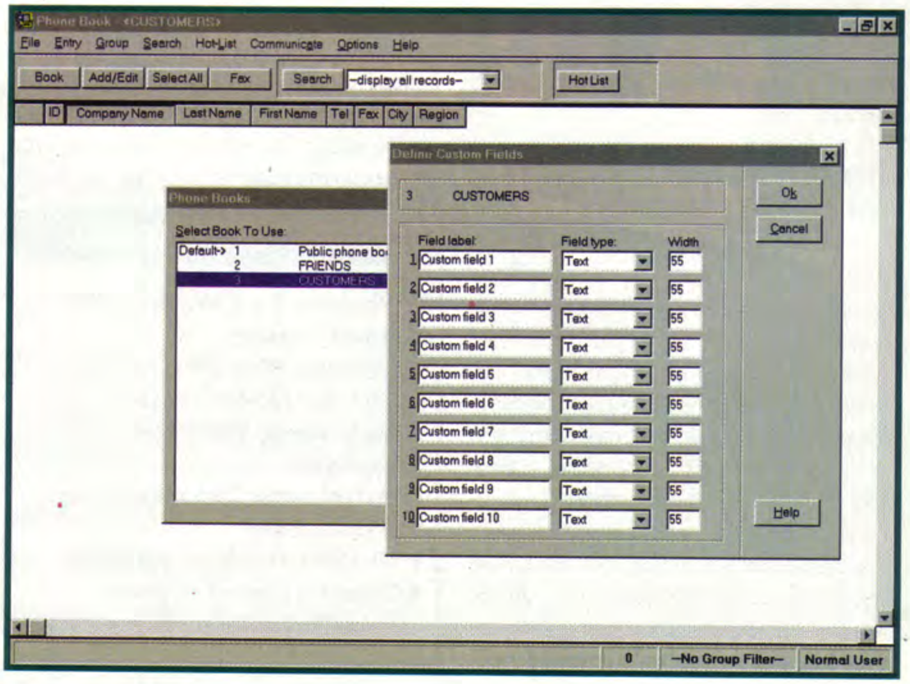
Το τμήμα του πληκτρολογίου είναι πανομοιότυπο με αυτό των συσκευών τηλεφώνου. Περιέχει τα δώδεκα κλασικά πλήκτρα με τα νούμερα, τον αστερίσκο και τη δίεση. Υπάρχουν επίσης τα πλήκτρα hold και volume για κράτηση της συγκεκριμένης γραμμής, όταν κάποιος άλλος καλεί συγχρόνως, και ρύθμιση της έντασης του ήχου αντίστοιχα.

Το μαγνητόφωνο χωρίζεται σε δύο τμήματα: το τμήμα των πλήκτρων ελέγχου και το τμήμα ένδειξης αναπαραγωγής. Τα πλήκτρα



ελέγχου δεν διαφέρουν σε τίποτε από τα πλήκτρα ενός απλού μαγνητοφώνου. Αναλυτικότερα, υπάρχουν τα πλήκτρα Eject για έξοδο της νοητής κασέτας, Play για έναρξη της αναπαραγωγής, Stop για τερματισμό της αναπαραγωγής, Record για έναρξη εγγραφής και Pause για προσωρινό "πάγωμα" εγγραφής και αναπαραγωγής. Ο ενδείκτης αναπαραγωγής μετακινείται από αριστερά προς τα δεξιά, ανάλογα με την εξέλιξη της αναπαραγωγής ενός WAV ή GSM αρχείου.

Το τμήμα με τις "λειτουργίες μηνυμάτων" περιέχει τα πλήκτρα "Send Fax" για αποστολή fax, "Scan Fax" για σκανάρισμα μιας σελίδας από scanner και εν συνεχεία αποστολή της με fax, "View File" για παρακολούθηση αρχείου που μπορεί να είναι κείμενο fax ή οποιοδήποτε άλλο αρχείο γραφικών, ενώ το "Phone Book" επιτρέπει τη διαχείριση απεριόριστου αριθμού phone books και των διάφορων επαφών-συναντήσεων που είναι καταχωρισμένες σε αυτά τα βι-

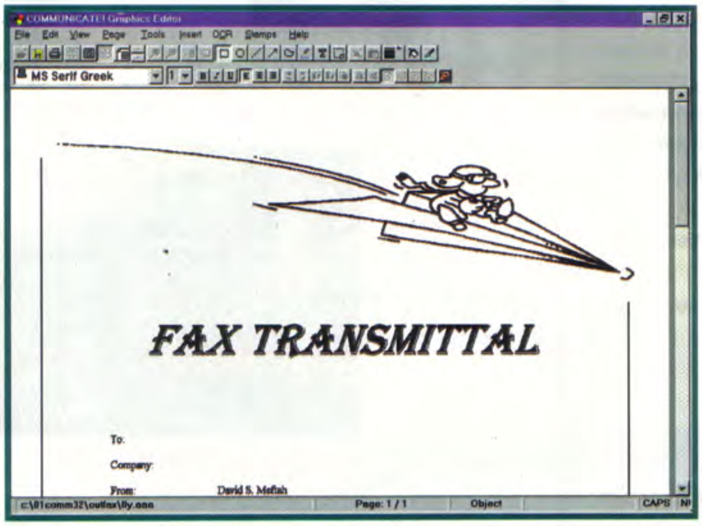


βλία με τη χρήση του ειδικού εργαλείου διαχείρισης επαφών. Συνεχίζουμε με τα πλήκτρα "Log Book" το οποίο εξυπηρετεί ώστε να παρουσιάζονται παλαιά και νέα μηνύματα που έχουν αποσταλεί ή παραληφθεί είτε είναι fax, είτε e-mail, είτε voice mail, "Queue Monitor" με το οποίο μας δίνεται η δυνατότητα παρακολούθησης και διαχείρισης των αποστελλόμενων μηνυμάτων, "Terminal" που μας οδηγεί στο πρόγραμμα προσομοίωσης τερματικού για συνδέσεις με BBS ή κάποιον άλλο υπολογιστή, "E-mail" για τη διαχείριση μηνυμάτων Internet e-mail και, τέλος, το "V-mail" για τη διαχείριση voice mail.

Στο τμήμα Setup για το Communicate και τις λειτουργίες τηλεφωνίας βρίσκουμε τα πλήκτρα "Redial" για επανάκληση τελευταίου αριθμού, "Quick Fax" για σύνθεση ενός γρήγορου μηνύματος fax, "Record" με το οποίο μπορεί να γίνει ηχογράφηση συνομιλίας, "Hands Free" για ανοιχτή συνομιλία, "Input-Output" για επιλογή των μέσων που θα χρησιμοποιούνται για εισαγωγή και έξοδο φωνής, "Auto Receive" για αυτόματη αποδοχή κλήσης, "Quiet" για να μην ακούει ο συνομιλητής, "Screen" για ταυτόχρονη αποδοχή και δεύτερης κλήσης, "Power" για έξοδο από το Communicate και, τέλος, "Setup" για τις ρυθμίσεις και "Help" για τη βοήθεια.

ΤΟ COMMUNICATE ΩΣ FAX - ΟΙ ΛΟΙΠΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

Κάνοντας κλικ στο πλήκτρο Quick Fax, εμφανίζεται στην οθόνη μας ένα παράθυρο στο οποίο συμπληρώνουμε το όνομα του παραλήπτη, την εταιρία και το μήνυμα που θέλουμε να στείλουμε. Με κλικ στο "Done" παρουσιάζεται ο Graphics Editor, με τον οποίο μπορούμε να δώσουμε καλλιτεχνικό στιλ στο fax που θα στείλουμε. Στην ουσία, ο Graphics Editor είναι ένα πρόγραμμα ζωγραφικής για σελίδες fax, οι οποίες μπορούν να εκτυπωθούν και να αποσταλούν και με μία κανονική συσκευή τηλεομοιοτυπίας. Αυτός είναι ο γρήγορος τρόπος σύνθεσης ενός κειμένου fax, ενώ υπάρχει και ο κανονικός τρόπος που είναι μεν πιο περίπλοκος αλλά προσφέρει πολύ περισσότερες δυνατότητες, με σημαντικότερη αυτήν που επιτρέπει την αποστολή μηνύματος που συντάχθηκε με κάποιον Word Processor. Τα τμήματα E-mail και V-mail βασίζονται στη γνωστή από άλλες εφαρμογές φιλοσοφία και για το λόγο αυτόν δεν χρειάζεται να επεκταθούμε.



Ο CONTACT MANAGER

Ενα από τα καλύτερα χαρακτηριστικά που θα συναντήσετε στο Communicate είναι ο τρόπος με τον οποίο διαχειρίζεται τους τηλεφωνικούς καταλόγους. Το εν λόγω πρόγραμμα μπορεί να διαχειριστεί απεριόριστο αριθμό τηλεφωνικών καταλόγων. Κάθε τηλεφωνικός κατάλογος αποτελεί μία βάση δεδομένων πλήρως ελεγχόμενη από το χρήστη. Διαλέγοντας την επιλογή για τη δημιουργία ενός νέου τηλεφωνικού καταλόγου και, αφού καταχωριστεί το όνομά του, πατώντας το button με την επιλογή custom μπορούμε να ορίσουμε τα πεδία και τα χαρακτηριστικά τους που θα περιλαμβάνονται σε αυτόν τον κατάλογο-βάση δεδομένων. Αυτή η βάση είναι τόσο ευέλικτη που επιτρέπει στο χρήστη να κάνει μέχρι και αναδιοργάνωση των αρχείων (reindex). Ο τρόπος διαχείρισης από το Communicate των phone books θυμίζει αρκετά τους wizards της Microsoft Access, που κάνουν το στήσιμο μιας βάσης αρκετά γρήγορο και ευέλικτο. Τα δεδομένα του καταλόγου είναι πλήρως εκμεταλλεύσιμα, ενώ το ίδιο το πρόγραμμα έχει ειδική επιλογή που επιτρέπει την παραγωγή ετικετών (labels). Τα στοιχεία ενός τηλεφωνικού καταλόγου εξ ορισμού είναι ταξινομημένα κατά το πεδίο company, αλλά με το πάτημα των buttons με τα ονόματα των πεδίων (fields) η ταξινόμηση γίνεται σε όποιο πεδίο επιθυμεί ο χρήστης.

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **Windows 3.x ή Windows 95 (16-bit version)**
- **Windows 95 ή Windows NT 3.51/4.0 (32-bit version)**
- **Υπολογιστής 100% IBM συμβατός**
- **Επεξεργαστής 386 ή ανώτερος**
- **8-16MB RAM**
- **10-15MB ελεύθερα στο δίσκο**
- **Class-1 ή Class-2 συμβατό data/fax/voice modem**

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Το Communicate, προκειμένου να είναι πλήρως εκμεταλλεύσιμο, πρέπει να συνεργάζεται με ένα ή και περισσότερα voice modems. Χωρίς ένα τέτοιο modem είναι αδύνατη η χρήση του ως τηλεφώνου και η χρήση voice mails. Το πρόγραμμα τρέχει κάτω από Windows 3.x ή Windows 95. Στο CD εγκατάστασης υπάρχουν τόσο 16-bit όσο και 32-bit εκδόσεις.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Communicate αποτελεί μια ολοκληρωμένη και συγχρόνως πολύ εύκολη στη χρήση εφαρμογή επικοινωνίας που θα καλύψει κάθε απαίτηση. Είναι μια εφαρμογή ιδανική για επαγγελματική αλλά και ερασιτεχνική χρήση υψηλών απαιτήσεων. Η δημιουργία βάσεων δεδομένων είναι ένα επιπλέον χαρακτηριστικό που καθιστά τη συγκεκριμένη εφαρμογή αρκετά πιο ευέλικτη, αφού καλύπτει ακόμα μία από τις ανάγκες του χρήστη. Ισως το μοναδικό πρόγραμμα που συγκεντρώνει τόσο πολλά χαρακτηριστικά μαζί. Το Communicate διατίθεται από την εταιρία M-Data (Λ. Συγγρού 314, Καλλιθέα, τηλ.: 9590631). ■


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
BIRTHRIGHT
THE GORGON'S ALLIANCE
SIERRA
PERFECT WEAPON
LBA²
little big adventure
ELECTRONIC ARTS
ADX05501291IF
dungeon KEEPER
BULLFROG
Atlantis
The Lost Tales
FIFA
SOCCER MANAGER
EA SPORTS
BETRAYAL IN ANTARA
SIERRA
CD CORNER®
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482
ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184
ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE Ε.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535
Ε+Π
PLOTLINE A.E.

WORD 97
Α' ΜΕΡΟΣ
Χρήσιμα tips για τον δημοφιλέστερο επεξεργαστή κειμένου

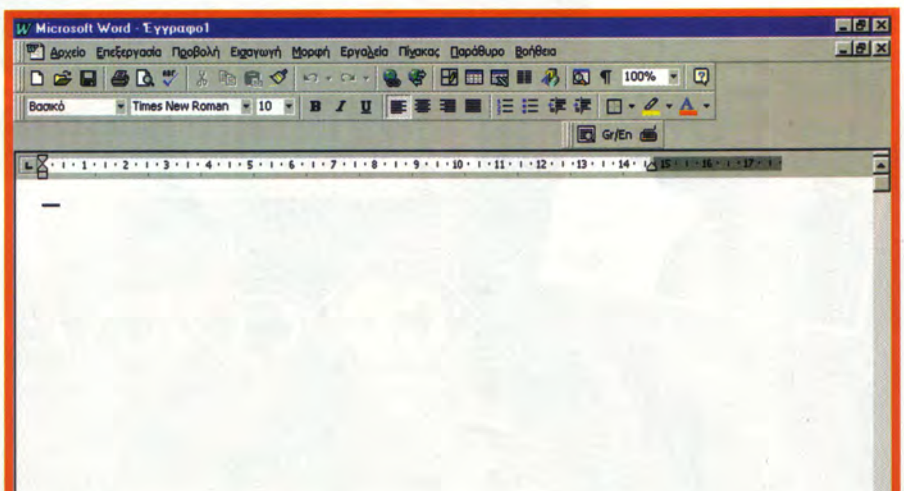
Η επεξεργασία κειμένου αποτελεί την πιο διαδεδομένη μορφή εργασίας σε περιβάλλον γραφείου, με αποτέλεσμα τα προγράμματα που ασχολούνται με αυτήν τη διαδικασία να είναι τα πιο δημοφιλή στο χώρο των υπολογιστών. Από αυτό το τεύχος, λοιπόν, ξεκινάμε μια σειρά άρθρων για το Word 97, που στόχο έχουν να κάνουν την ενασχόλησή σας μαζί του όσο το δυνατόν πιο αποδοτική.

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

Το Word της Microsoft είναι αυτήν τη στιγμή ο πιο διαδεδομένος επεξεργαστής κειμένου στο χώρο των PCs, κυρίως λόγω της ευχρηστίας και της απλότητάς του. Ο χρήστης ο οποίος έρχεται για πρώτη φορά σε επαφή με το εν λόγω πρόγραμμα διαπιστώνει άμεσα του λόγου το αληθές. Η παρούσα στήλη ως κύριο σκοπό της έχει να δώσει στον απλό χρήστη τα έξυπνα "τρικ" με τα οποία έχει εμπλουτιστεί το Word της Microsoft στην τελευταία έκδοσή του. Σε αυτό το σημείο πρέπει να επισημάνουμε ότι η καινούρια έκδοση του δημοφιλούς επεξεργαστή κειμένου δεν αποτελεί κάτι το επαναστατικό, σε σχέση πάντα με την προηγούμενη έκδοση, διαθέτει όμως πολλά στοιχεία τα οποία βελτιώνουν τη ζωή των χρηστών και, το κυριότερο, έχει πλέον άμεση επαφή με τον κόσμο του Internet, δυνατότητα που στην προηγούμενη έκδοση του προγράμματος απουσίαζε και χρειαζόταν η εγκατάσταση ενός βοηθητικού utility προκειμένου να επιτευχθεί.

Οσοι επιχείρησαν στην προηγούμενη έκδοση του Word να ενσωματώσουν τη λειτουργία συμβατότητας με το Internet, θα πρέπει να διαπίστωσαν πόσο πιο αργό γινόταν το πρόγραμμα, κάτι που στο καινούριο Word δεν υφίσταται, μια και όλη η φιλοσοφία του προγράμματος στρέφεται πλέον γύρω από το διεθνές δίκτυο και τα νέα δεδομένα στο χώρο της Πληροφορικής.

Το Word 97, όπως και οι προηγούμενες εκδόσεις του, επικοινωνεί άμεσα με τον απλό χρήστη δίνοντάς του τη δυνατότητα εύκολα και γρήγορα να δημιουργήσει όμορφα έγγραφα. Παρά την πληθώρα των λειτουργιών που διαθέτει το πρόγραμμα, ο χρήστης δεν χάνεται, αφού κάλλιστα μπορεί να εκτελέσει την εργασία του χρησιμοποιώντας μόνο τις λειτουργίες που γνωρίζει ή του είναι άμεσα



απαραίτητες. Στο πρώτο μέρος της επαφής μας με το καινούριο "καμάρι" της Microsoft, θα ασχοληθούμε με ορισμένες βασικές λειτουργίες και στο επόμενο τεύχος θα προχωρήσουμε στα ενδότερα της εφαρμογής.

ΞΕΚΙΝΗΜΑ

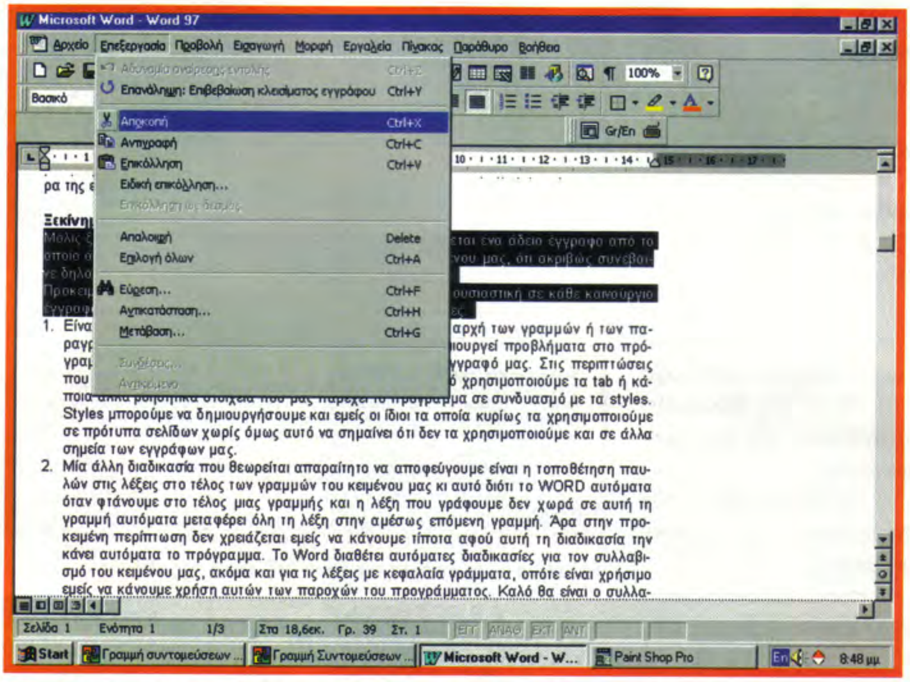
Κατά την εκκίνηση του MS-Word 97, στο χώρο εργασίας εμφανίζεται ένα άδειο έγγραφο από το οποίο μπορούμε να ξεκινήσουμε την εισαγωγή του κειμένου μας, ό,τι ακριβώς συνέβαινε δηλαδή και στις προηγούμενες εκδόσεις του προγράμματος. Προκειμένου η εισαγωγή του κειμένου μας να είναι σωστή, σε κάθε καινούριο έγγραφο που ξεκινάμε ακολουθούμε τους εξής βασικούς κανόνες:

1. Δεν είναι απαραίτητη η τοποθέτηση κενών στην αρχή των παραγράφων, διότι η ύπαρξή τους προκαλεί προβλήματα στο πρόγραμμα και δεν το αφήνει να χειριστεί σωστά το έγγραφό μας. Στις περιπτώσεις που κρίνεται απαραίτητο να αφήσουμε κάποιο κενό, χρησιμοποιούμε τα tabs ή άλλα βοηθητικά στοιχεία που μας παρέχει το πρόγραμμα σε συνδυασμό με τα styles. Styles μπορούμε να δημιουργήσουμε και εμείς οι ίδιοι, τα οποία χρησιμοποιούμε κυρίως σε πρότυπα σελίδων χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορούμε να τα έχουμε και σε άλλα σημεία των εγγράφων μας.

2. Δεν είναι αναγκαία η τοποθέτηση παυλών διαχωρισμού στις λέξεις στο τέλος των γραμμών του κειμένου μας, μια και το Word όταν φθάνουμε στο τέλος μιας γραμμής και η λέξη που γράφουμε δεν χωρά, αυτόματα μεταφέρει όλη τη λέξη στην αμέσως επόμενη γραμμή.

Το Word διαθέτει αυτόματες διαδικασίες για το συλλαβισμό του κειμένου μας, ακόμα και για τις λέξεις με κεφαλαία γράμματα. Καλό θα είναι ο συλλαβισμός και η ορθογραφία του κειμένου μας να ελέγχονται στο τέλος της διαδικασίας της καταχώρισης των λέξεων και φράσεων από μέρους μας, προκειμένου να μη χάνουμε χρόνο κατά την πληκτρολόγηση του κειμένου.

3. Πατάμε το πλήκτρο ENTER μόνο κατά την αλλαγή παραγράφων και όχι στο τέλος κάθε γραμμής του κειμένου μας, αφού το Word μεταφέρει αυτόματα το δρομέα στην επόμενη γραμμή, όταν φθάνουμε στο τέλος της, οπότε η όλη διαδικασία από μέρους μας



Απεικόνιση της διαδικασίας Αποκοπή. Στο πίσω μέρος διακρίνεται το κείμενο που έχουμε μαρκάρει και στο οποίο θα εφαρμοστεί η διαδικασία.

είναι άσκοπη και με αρνητικά αποτελέσματα ως προς την τελική εμφάνιση του κειμένου μας.

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟ ΕΓΓΡΑΦΟ

Κατά την επεξεργασία ενός εγγράφου, η μετακίνησή μας μέσα σε αυτό επιτυγχάνεται τοποθετώντας, μέσω του ποντικιού ή του πληκτρολογίου, τον κέρσορα (δρομέα) στα σημεία που επιθυμούμε. Με το ποντίκι η διαδικασία μετακίνησης είναι πιο εύχρηστη για τους αρχάριους χρήστες. Ωστόσο, η πιο σωστή διαδικασία είναι αυτή με τα πλήκτρα.

Με το ποντίκι μετακινούμαστε μέσα στο έγγραφό μας διαμέσου της μπάρας κύλισης (scroll bar), είτε κατακόρυφα είτε οριζόντια, ενώ αν κάνουμε κλικ σε οποιοδήποτε σημείο του εγγράφου μας, τότε αυτόματα τοποθετείται στο σημείο εκείνο και ο κέρσορας. Η κατακόρυφη μπάρα κύλισης βρίσκεται στο δεξί μέρος της οθόνης μας και μας επιτρέπει να κινούμαστε πάνω ή κάτω στο έγγραφο. Μία αντίστοιχη μπάρα υπάρχει και στο κάτω μέρος της οθόνης του προγράμματος, η οποία μας επιτρέπει να κινούμαστε δεξιά και αριστερά στο έγγραφό μας.

Μέσω του πλήκτρου με τη σφαίρα, που υπάρχει μεταξύ των δύο buttons με τα διπλά βέλη, έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε τη λειτουργία των πλήκτρων με τα διπλά βελάκια. Αν λοιπόν πατήσουμε το πλήκτρο με τη σφαίρα, θα εμφανιστεί ένας πίνακας από τον οποίο επιλέγουμε τα σημεία που θέλουμε να πηγαίνουμε με τα πλήκτρα και τα διπλά βέλη της κατακόρυφης μπάρας κύλισης (scroll bar). Επιλέγοντας κάτι άλλο εκτός από σελίδες στον πίνακα επιλογής, τότε τα διπλά βέλη στα δύο πλήκτρα χρωματίζονται μπλε, κάτι που αποτελεί ένδειξη ότι δεν γίνεται μετακίνηση ανά σελίδα αλλά κάποια άλλη λειτουργία. Οι επιλογές που μας προσφέρει το πλήκτρο με τη σφαίρα είναι οι εξής: α) Αναζήτηση σελίδας, β) Αναζήτηση ενότητας, γ) Αναζήτηση σχολίου, δ) Αναζήτηση υποσημείωσης, ε) Αναζήτηση σημείωσης τέλους, στ) Αναζήτηση πεδίου, ζ) Μετάβαση σε η) Εύρεση, θ) Αναζήτηση επεξεργασίας, ι) Αναζήτηση επικεφαλίδας, ια) Αναζήτηση γραφικού και ιβ) Αναζήτηση πίνακα. Η επιλογή του πλήκτρου με τη σφαίρα αποτελεί μία από τις πολλές καινοτομίες του νέου Word, η οποία διευκολύνει σε αφάνταστο βαθμό το έργο του χρήστη.

Ας δούμε τώρα ορισμένες αντιστοιχίες πλήκτρων που μας βοηθούν στη μετακίνησή μας στο έγγραφο:

- Αριστερό βέλος: Μετακινούμαστε έναν χαρακτήρα αριστερά

• Δεξιό βέλος: Μετακινούμαστε έναν χαρακτήρα δεξιά

• Πάνω βέλος: Μετακινούμαστε μία γραμμή επάνω

• Κάτω βέλος: Μετακινούμαστε μία γραμμή κάτω

• Ctrl + Αριστερό βέλος: Μετακινούμαστε μία λέξη αριστερά

• Ctrl + Δεξιό βέλος: Μετακινούμαστε μία λέξη δεξιά

• Ctrl + Πάνω βέλος: Μετακινούμαστε μία παράγραφο επάνω

• Ctrl + Κάτω βέλος: Μετακινούμαστε μία παράγραφο κάτω

• Home: Μετακινούμαστε στην αρχή της γραμμής

• End: Μετακινούμαστε στο τέλος της γραμμής

• Ctrl + Home: Μετακινούμαστε στην αρχή του εγγράφου

• Ctrl + End: Μετακινούμαστε στο τέλος του εγγράφου

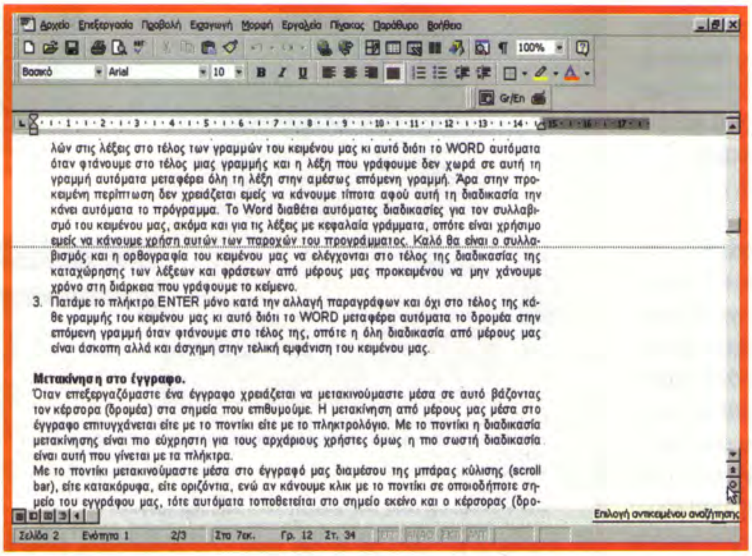
• Page up: Μετακινούμαστε μία οθόνη πάνω

• Page down: Μετακινούμαστε μία οθόνη κάτω

• Ctrl + Page up: Μετακινούμαστε μία σελίδα πάνω

• Ctrl + Page down: Μετακινούμαστε μία σελίδα κάτω

Διευκρινίζουμε ότι η λειτουργία της μετακίνησης κατά μία οθόνη πάνω ή κάτω είναι διαφορετική από αυτήν της μετακίνησης κατά μία σελίδα πάνω ή κάτω.



Το button με τη σφαίρα στο κάτω δεξί άκρο της οθόνης.

ΤΡΟΠΟΙ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Συχνά κατά την επεξεργασία ενός εγγράφου χρειάζεται να μαρκάρουμε κάποιο σημείο του κειμένου για να το χρησιμοποιήσουμε στη συνέχεια. Για παράδειγμα, υπογραμμίζουμε κάποια λέξη ή πρόταση, προκειμένου να τη μεταφέρουμε σε άλλο σημείο της εργασίας μας. Το σημείο του κειμένου που επιλέγουμε εμφανίζεται πάντα με χρώματα αντίθετα από αυτά με τα οποία εμφανίζεται το κανονικό κείμενο.

Η επιλογή του κειμένου επιτυγχάνεται είτε με το mouse είτε με το πληκτρολόγιο. Οι τρόποι επιλογής κειμένου στο Word είναι οι εξής:

✔ Κάνοντας κλικ με το mouse και σύροντας τον κέρσορα πάνω στο κείμενο, επιλέγουμε συγκεκριμένη περιοχή.

✔ Κάνοντας διπλό κλικ σε μία λέξη με το ποντίκι, επιλέγουμε τη συγκεκριμένη λέξη.

✔ Κάνοντας τριπλό κλικ με το ποντίκι, επιλέγουμε ολόκληρη την παράγραφο.

✔ Κάνοντας κλικ με το ποντίκι και έχοντας πατημένο το πλήκτρο Ctrl, επιλέγουμε μία ολόκληρη πρόταση από το κείμενο.

✔ Κάνοντας κλικ με το ποντίκι και έχοντας πατημένα τα πλήκτρα Ctrl + Alt, επιλέγουμε από την αρχή της πρότασης.

Σε αυτό το σημείο χρειάζεται προσοχή, καθώς το ποντίκι θα πρέπει να βρίσκεται στην ευθεία της σειράς που θέλουμε να επιλέξουμε, διότι αν βρίσκεται ανάμεσα θα υπάρξει πρόβλημα.

✔ Κάνοντας διπλό κλικ με το ποντίκι και έχοντας πατημένο το πλήκτρο Alt, επιλέγουμε από την αρχή της λέξης.

✔ Κάνοντας κλικ στο αριστερό σημείο του εγγράφου, έχουμε τη δυνατότητα επιλογής μίας ολόκληρης γραμμής. Αν σύρουμε το ποντίκι προς τα κάτω, μπορούμε να επιλέξουμε πολλές γραμμές.

✔ Κάνοντας κλικ στο αριστερό σημείο του εγγράφου και έχοντας πατημένο το πλήκτρο Ctrl, μπορούμε να επιλέξουμε ολόκληρο το έγγραφο.

✔ Πατώντας τους κέρσορες (βελάκια) και αφού έχουμε ήδη πατημένο το πλήκτρο Shift, έχουμε τη δυνατότητα επιλογής μιας συγκεκριμένης περιοχής του εγγράφου μας.

ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ, ΑΠΟΚΟΠΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗ

Οι διαδικασίες της Αντιγραφής (Copy), Αποκοπής (Cut) και Επικόλλησης (Paste) αποτελούν τις σημαντικότερες λειτουργίες στο Word.

Αντιγραφή (Copy): Επιλέγουμε ένα τμήμα του κειμένου και πατώντας το συνδυασμό πλήκτρων Ctrl+C το επιλεγμένο τμήμα μεταφέρεται στον Clipboard για μελλοντική χρήση.

Αποκοπή (Cut): Επιλέγουμε και εδώ κάποιο τμήμα του κειμένου και πατώντας το συνδυασμό πλήκτρων Ctrl+X αυτό εξαφανίζεται από το έγγραφό μας και αποθηκεύεται στον Clipboard για μελλοντική χρήση. Σε αυτό το σημείο επισημαίνεται ότι η αποθήκευση στο clipboard είναι προσωρινή και διαρκεί όσο εργαζόμαστε με το πρόγραμμα. Αν θέλουμε, κλείνοντας το πρόγραμμα, να παραμείνουν τα δεδομένα που έχουμε σώσει στον clipboard, τότε θα πρέπει να ορίσουμε κάποιο συγκεκριμένο αρχείο το οποίο θα σωθεί στο σκληρό δίσκο.

Επικόλληση (Paste): Με την επικόλληση προσθέτουμε στο έγγραφό μας ό,τι υπάρχει στον clipboard. Τα στοιχεία που βρίσκονται στον clipboard προστίθενται στο έγγραφό μας στο σημείο όπου βρίσκεται ο κέρσορας (δρομέας).

Οι εντολές της Αποκοπή και Αντιγραφή χρησιμοποιούν τον clipboard, κάτι που σημαίνει ότι τα στοιχεία που τοποθετούνται σε αυτόν είναι προσβάσιμα και από άλλες εφαρμογές του συστήματος, ενώ η διαδικασία της Επικόλλησης μας παρέχει τη δυνατότητα να φέρουμε από τον clipboard διάφορα στοιχεία που έχουν τοποθετηθεί εκεί από άλλες εφαρμογές.

Με τις εντολές Αποκοπής, Αντιγραφής και Επικόλλησης μπορούμε να χειριστούμε επίσης γραφικά, ήχο, βάσεις δεδομένων κ.λπ.

Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος. ■

ΜΕΤΡΟΝ GAMES & EDUCATION

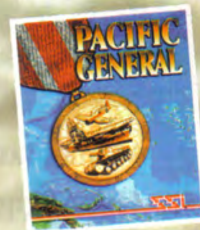
ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15
546 21 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 264.608 - FAX: 281.292



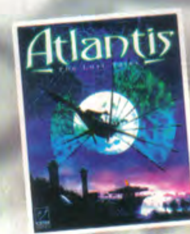
BABYLON 5
(PC CD-ROM)



WARLORDS III REIGN OF HEROES
(PC CD-ROM)



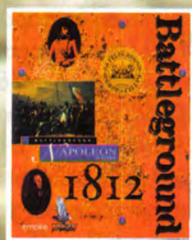
PACIFIC GENERAL
(PC CD-ROM)



ATLANTIS
(PC CD-ROM)



APOCALYPSE X-COM
(PC CD-ROM)



BATTLEGROUND 1812
NAPOLEON IN RUSSIA
(PC CD-ROM)



NAVIGATOR 6.0
THE ULTIMATE FLIGHT
PLANNER M.S.
(PC CD-ROM)



IF 22 RAPTOR
SIMULATOR
(CD-ROM)



THE LAST EXPRESS
(PC CD-ROM)



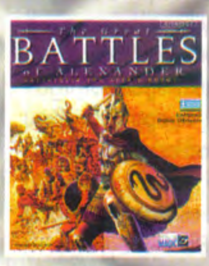
WARCRAFT II
DELUXE EDITION
(PC CD-ROM)



IMPERIUM GALACTICA
(PC CD-ROM)



COMANCHE 3
(PC CD-ROM)



THE GREAT BATTLES
OF ALEXANDER
(PC CD-ROM)



ECSTATICA II
(PC CD-ROM)



FORMULA 1
(PC CD-ROM)



WIPOUT
(PC CD-ROM)

Με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα & την Κύπρο

ΟΝΟΜ/ΜΟ:.. ΠΟΛΗ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.. Τ.Κ.: .... ΤΗΛ.: ....

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT
1	....	3	....
2	....	4	....

STREET test

Το PC MASTER... αιφνιδιάζει! Κάθε μήνα, οι συντάκτες μας David Meftah και Σπύρος Παράσχης "οργώνουν" τα καταστήματα πώλησης υπολογιστών και περιφερειακών, δοκιμάζοντας επιτόπου μηχανήματα με τη σύνθεση με την οποία θα δοθούν σε εσάς, τους τελικούς καταναλωτές.



Από το παρόν τεύχος, το PC MASTER ξεκινά κάτι πρωτοποριακό για τα δεδομένα του ελληνικού Τύπου της Πληροφορικής. Καθιερώνει το πρώτο αυθεντικό Street Test υπολογιστών και περιφερειακών που, σε αντίθεση με όλα τα παρεμφερή τεστ που διαβάζετε στα υπόλοιπα περιοδικά του κλάδου, ενσωματώνει ένα μοναδικό πράγματι χαρακτηριστικό: Για πρώτη φορά, ένα περιοδικό δεν ζητά από τις εταιρίες να στείλουν στα εργαστήριά του μηχανήματα προς δοκιμή, διατρέχοντας έτσι τον κίνδυνο τα μηχανήματα αυτά να μη διαθέτουν κάποια, έστω, από τα χαρακτηριστικά με τα οποία κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, με άμεση επίπτωση τόσο στην απόδοση όσο και στην πραγματική αξία του υπολογιστή ή του περιφερειακού. Αντίθετα, το ίδιο το περιοδικό, το οποίο εκπροσωπούν οι δύο ατρόμητοι συντάκτες David Meftah και Σπύρος Παράσχης, θα πραγματοποιεί κάθε μήνα αιφνιδιαστικές επισκέψεις στα καταστήματα πώλησης ειδών Πληροφορικής, δοκιμάζοντας τα μηχανήματα που υπάρχουν διαθέσιμα προς πώληση, με τη σύνθεση με την οποία θα δοθούν στον τελικό καταναλωτή, δηλαδή εσάς.

Σε περίπτωση που κάποιο κατάστημα αρνηθεί να επιτρέψει στους δύο εξουσιοδοτημένους συνεργάτες μας να εξετάσουν κάποια από τα μηχανήματα που διαθέτει, θα γίνεται ειδική μνεία της άρνησης αυτής στο κείμενο του Street Test, προκειμένου να γνωρίζετε εσείς, οι αναγνώστες μας, ποιοι έχουν κάτι να φοβηθούν από τη σωστή πληροφόρησή σας. Φυσικά, εάν υπάρξει οποιαδήποτε δικαιολογία για την άρνηση του καταστήματος, τότε θα συμπεριλαμβάνεται και αυτή για να βγάλετε τα συμπεράσματά σας.

Οπως γίνεται αντιληπτό, σκοπός μας δεν είναι η σύγκριση ομοιογενών μηχανημάτων, αλλά η ενημέρωσή σας για ό,τι κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά. Θα εξαχθούν επίσης αρκετά χρήσιμα συμπεράσματα σχετικά με την απόδοση διάφορων συστημάτων που κυκλοφορούν στην αγορά αλλά και με το πώς επηρεάζεται αυτή η απόδοση ανάλογα με τα επιμέρους χαρακτηριστικά τους.

Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Σκοπός μας είναι η εξακρίβωση της συνολικής απόδοσης ενός μηχανήματος σε συνηθισμένες χρήσεις, συνυπολογίζοντας βέβαια ότι έχουμε στη διάθεσή μας σχετικά περιορισμένο χρόνο.

Με δεδομένη την επιτυχία των Windows 95, πρωταρχικός στόχος ήταν οι μετρήσεις μας να αφορούν σε αυτό το λειτουργικό. Για την εκτίμηση της ταχύτητας των επιμέρους συστημάτων χρησιμοποιήσαμε το πιο γνωστό και ακριβές benchmark πρόγραμμα, το WinBench 97 των Ziff - Davies. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα, εφαρμόζοντας μια σειρά επιμέρους μετρήσεων, αξιολογεί τη συνολική απόδοση του μηχανήματος σε διάφορους τομείς χρήσης. Συγκεκριμένα, μετρά την απόδοση της CPU σε 16-bit και 32-bit εφαρμογές, την απόδοση του σκληρού δίσκου σε προγράμματα γραφείου και σε απαιτητικότερες εφαρμογές, την απόδοση του CD-ROM, καθώς και τη συνολική απόδοση του μηχανήματος σε διάφορα είδη εφαρμογών (βάσεις δεδομένων, DTP, επεξεργασία κειμένου, CAD, επεξεργασία γραφικών).

Επειδή θέλουμε να είμαστε αντικειμενικοί και με τους επεξεργαστές 6x86 της Cyrix, οι οποίοι διαθέτουν μειωμένης απόδοσης FPU σε σύγκριση με τους αντίστοιχους Intel επεξεργαστές, κρίθηκε αναγκαίο να προσθέσουμε ακόμα μία μέτρηση στο test έτσι ώστε να αντισταθμίσουμε την έλλειψη που παρουσιάζει το WinBench στην ανίχνευση του συγκεκριμένου προβλήματος. Ως εκ τούτου, αποφασίσαμε να συμπεριλάβουμε στο test και μία μέτρηση της απόδοσης στο Quake (πρόκειται, για όσους δεν το γνωρίζουν, για ένα από τα πλέον απαιτητικά παιχνίδια σε FPU, το οποίο

των Σπύρου Παράσχη και David Meftah



ενσωματώνει δικό του benchmark για τη μέτρηση του σχετικού δείκτη), η οποία δηλώνει τον αριθμό των frames που αποδίδονται μέσω της FPU σε μία συγκεκριμένη ανάλυση.

Η ΛΗΨΗ ΤΩΝ ΜΕΤΡΗΣΕΩΝ

Στο WinBench 97 χρησιμοποιήσαμε τις default ρυθμίσεις για να μετρήσουμε όλα τα Winmarks. Φροντίσαμε να μην τρέχει κανένα πρόγραμμα στο background και θέσαμε την ανάλυση της οθόνης σε 1024x768x16bit.

Στο Quake ρυθμίσαμε την οθόνη σε 320x200, αρχίσαμε ένα καινούριο παιχνίδι και, χωρίς να κινήσουμε τον ήρωα, γράψαμε την εντολή timerefresh στην κονσόλα του παιχνιδιού, η οποία μετρά τον αριθμό των frames, στη συγκεκριμένη φάση του παιχνιδιού, για μία περιστροφή 360 μοιρών του οπτικού πεδίου.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΜΕΤΡΗΣΕΩΝ

Δεν θελήσαμε για τη διεξαγωγή του Street Test να καταφύγουμε σε πολύπλοκες μετρήσεις, παραμέτρους και νούμερα. Μας ενδιέφερε περισσότερο το να βρούμε έναν τρόπο αξιολόγησης, έστω κατά προσέγγιση, της συνολικής αξίας ενός υπολογιστή. Προκειμένου να το επιτύχουμε, είχαμε να αντιμετωπίσουμε δύο προβλήματα: αφ' ενός δεν υπάρχει στο WinBench κάποιος συντελεστής που να αξιολογεί συνολικά έναν υπολογιστή και αφ' ετέρου, αγοράζοντας έναν υπολογιστή, υπάρχουν τμήματά του όπως, για παράδειγμα, η κάρτα ήχου, που παρ' ότι διαφοροποιούνται από μηχάνημα σε μηχάνημα, δεν καθίσταται δυνατή η εκτίμηση της αξίας τους από μία μέτρηση. Για να ξεπεράσουμε το πρώτο εμπόδιο, αποφασίσαμε να υπολογίσουμε το βαθμό των υπολογιστών του test στις επιμέρους δοκιμασίες σε σχέση με έναν υπολογιστή των PC MASTER Labs, τον οποίο λάβαμε ως μέτρο σύγκρισης. Ο μέσος όρος των επιμέρους βαθμολογιών είναι και ο τελικός βαθμός αξιολόγησης κάθε μηχανήματος.

Σχετικά με το δεύτερο πρόβλημα που μας απασχόλησε, συμφωνήσαμε σε κάποιους συντελεστές που αντικατοπτρίζουν, εντελώς υποκειμενικά, την απόδοση και την ποιότητα μη μετρήσιμων μερών των προς έλεγχο υπολογιστών. Ακόμη, προσθέσαμε και ένα bonus στη βαθμολογία για μηχανήματα των οποίων η κάρτα γραφικών υποστηρίζει την επιτάχυνση του chip 3Dfx, επιτρέποντας στο χρήστη να απολαύσει σε όλο τους το μεγαλείο τρισδιάστατα παιχνίδια.

Πιο συγκεκριμένα, αυτές οι βαθμολογίες είναι οι ακόλουθες:

Α) Για το μέγεθος της οθόνης κάθε συστήματος δώσαμε 5-8 βαθμούς στις 14", 9-13 στις 15" και 14-20 στις 17" και άνω. Η διακύμανση στη βαθμολογία (5-8 ή 9-13 κ.λπ.) οφείλεται σε άλλα χαρακτηριστικά μίας οθόνης όπως η πληθώρα των ρυθμιστικών, ο τύπος της κ.λπ.

Β) Για την κάρτα ήχου δώσαμε 5 για FM σύνθεση και 10 για wavetable. Επίσης, 1-4 για τη συμβατότητα (4 παίρνει η ίδια η SoundBlaster) και 2-4 για τα κανάλια midi (2 για 16 κανάλια στις 16μπιτες κάρτες, 3 για 32 κανάλια στις 32μπιτες και 4 για 64 κανάλια στις 64μπιτες κάρτες).

Τα χαρακτηριστικά του μηχανήματος αναφοράς των PC MASTER Labs είναι τα ακόλουθα:

Επεξεργαστής: Pentium Classic 166
Motherboard: Soyo 5VA5
Cache: 512KB
Μνήμη: 64MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball 2.1GB
Κάρτα γραφικών: 3D VIRGE 2 Mbytes (third party)
Κάρτα ήχου: SoundBlaster AWE 32 ASP, 2 Mbytes RAM
CD-ROM: Hitachi 16x
Κουτί: Midi Tower
Πληκτρολόγιο: Microsoft Natural Keyboard
Ποντίκι: Microsoft Wheel
Ηχεία: Target 120 Watt
Οθόνη: Daewoo 15"
Modem: US Robotics 28800

Γ) Για την κάρτα οθόνης δώσαμε 2 για τις κάρτες με 3Dfx και 1 για όσες δεν έχουν την ανάλογη δυνατότητα.

Δ) Τα modems αξιολογήθηκαν από 1-5, ανάλογα με την ταχύτητα και την εν γένει ποιότητά τους (υποστηριζόμενα πρωτόκολλα, εξελιγμένες δυνατότητες όπως π.χ. λειτουργία ως τηλεφωνητής, ισχυρό συνοδευτικό software κ.λπ.).

Τέλος, θα πρέπει να σημειωθεί ότι επιπλέον προσφορές, εκτός από το βασικό hardware του μηχανήματος όπως, για παράδειγμα, μεγάλη εγγύηση, συνδρομές, εκπαίδευση κ.λπ., δεν αξιολογήθηκαν, αλλά απλώς αναφέρονται προς γνώση των αναγνωστών μας. Κάνοντας δηλαδή μια επισκόπηση της διαδικασίας αξιολόγησης των μετρήσεων, ώστε να βγάλουμε έναν τελικό βαθμό για κάθε υπολογιστή του test, ακολουθήσαμε τα εξής βήματα:

- ✔ Λάβαμε όλα τα Winmarks που δίνει το WinBench.
- ✔ Βαθμολογήσαμε τα μη επιδεχόμενα άμεσης μέτρησης εξαρτήματα.
- ✔ Διαιρέσαμε το βαθμό των Winmarks και των δικών μας βαθμολογιών με τις αντίστοιχες βαθμολογίες του υπολογιστή αναφοράς και βγάλαμε το μέσο όρο των αποτελεσμάτων.
- ✔ Πολλαπλασιάσαμε το μέσο όρο με το 100 για να φθάσουμε σε έναν ωραίο τριψήφιο ακέραιο. Το αποτέλεσμα είναι το Street Test Mark.
- ✔ Διαιρέσαμε το Street Test Mark με την τιμή και πολλαπλασιάσαμε με το 100.000, καταλήγοντας σε έναν αριθμό, ο οποίος αποτελεί το δείκτη απόδοσης προς τιμή και το σημαντικότερο στοιχείο που πρέπει να λάβετε υπόψη σας.

TURBO-XI 166

ΑΠΟ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Street Test, λοιπόν!
Το πρώτο μηχάνημα που έτυχε της περιποίησης της ομάδας του περιοδικού ήταν ένα Turbo-Xi 166.



Το μηχάνημα ήταν διαθέσιμο προς επίδειξη στους πελάτες και δοκιμή προγραμμάτων. Ως εκ τούτου δεν ήταν πολύ "συμμαζεμένο". Είχαν εγκατασταθεί πολλά προγράμματα και ο δίσκος ήταν κατακερματισμένος. Κατά τη διάρκεια του test, υπήρχαν resident στη μνήμη κάποια προγράμματα που δεν καταφέραμε να κλείσουμε. Παρ' όλα αυτά, οι μετρήσεις ανέδειξαν το Turbo-Xi 166 σε ένα από τα καλύτερα συστήματα με Pentium 166.

Ιδιαίτερα καλή εντύπωση μας έκανε ο ταχύτατος Quantum δίσκος (Ultra DMA 33), ο οποίος ήταν ο γρηγορότερος IDE δίσκος αυτού του μήνα και στον οποίο οφείλεται σε μεγάλο βαθμό η καλή συνολική απόδοση του συστήματος. Αξιόλογη ήταν και η motherboard της ASUS. Στα θετικά χαρακτηριστικά του συγκαταλέγεται και η δυνατότητα προσαρμογής της λειτουργίας του ανάλογα με τη θερμοκρασία του επεξεργαστή. Αυτό αποδείχθηκε με εντυπωσιακό τρόπο όταν, ενώ ο υπολογιστής δούλευε, σταματήσαμε με το δάκτυλο το ανεμιστηράκι της CPU, οπότε το ASUS TX-97 ανταποκρίθηκε με προθυμία, χωρίς να έχουμε ανεπιθύμητα κολλήματα. Γενικότερα, το Turbo-Xi 166 διακρίθηκε για το λόγο ότι όλα τα μέρη του βρίσκονται σε αρμονία μεταξύ τους. Η κάρτα γραφικών της Millenium, χωρίς να είναι η κορυφαία, είναι γρήγορη και η απόδοσή της δεν "φρενάρει" ένα σύστημα P-166. Η κάρτα ήχου είναι η κλασική 16-bit SoundBlaster, η οποία, παρά τη μέτρια ποιότητα ήχου, αποτελεί το standard της συμβατότητας των άλλων καρτών και δεν πρόκειται να προκαλέσει προβλήματα σε κανένα πρόγραμμα. Η μνήμη του συστήματος είναι υπερεπαρκής για το μεγαλύτερο τμήμα των σημερινών εφαρμογών, πλην ειδικών περιπτώσεων. Επίσης, το 16x CD-ROM της Hitachi είναι μια γρήγορη και αξιόπιστη επιλογή, ενώ η οθόνη 15" της Sony είναι ένα best-seller στην ελληνική αγορά και, παρά τα κάποια προβλήματα που έχει ακουστεί ότι τη συνοδεύουν, στο test η εικόνα της ήταν άψογη. Ακόμα, το Πλαίσιο έχει δείξει προσοχή και σε μικρότερης σημασίας (ή τουλάχιστον τιμής) τμήματα του υπολογιστή. Το ποντίκι και το πληκτρολόγιο είναι καλής ποιότητας και εργονομίας, ενώ και τα ηχεία που συνοδεύουν το σύστημα είναι τα επώνυμα μικρά RMS της AIWA. Τέλος, για το modem επιλέχθηκε η φθηνή λύση του NewCom 33600. Ολα τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά συνθέτουν ένα γρήγορο σύστημα που μπορεί να ανταποκριθεί χωρίς κόπο σε όλες τις απαιτήσεις ενός μέσου χρήστη. Οι εφαρμογές του Office τρέχουν χωρίς καθυστερήσεις, ενώ το Quake παρουσιάζεται πολύ γρήγορο και playable. Το Turbo-Xi 166 είναι ένα καλοστημένο μηχάνημα, το οποίο φάνηκε πολύ πιο γρήγορο από το P-166 σύστημα που χρησιμοποιήσαμε ως μέτρο σύγκρισης.

Ενας από τους πιο καλοφτιαγμένους υπολογιστές με Pentium 166. Θα ανταποκριθεί πρόθυμα στα καθήκοντά του



Ιδιαίτερα εντυπωσιακή η λειτουργία της motherboard της ASUS!



Επεξεργαστής: Pentium Classic 166
Motherboard: Asus TX-97 (Intel TX)
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 2.1GB (Ultra DMA 33)
Κάρτα γραφικών: Matrox Mystique 4MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16-bit original
CD-ROM: Hitachi 16x
Κουτί: Midi Tower
Πληκτρολόγιο: Turbo-X (Win 95)
Ποντίκι: A4-9 WW Pro
Ηχεία: AIWA 2x1W RMS
Οθόνη: Sony 15" 5x100
Modem: NewCom 33600 voice
Συνοδευτικά προγράμματα: Windows 95 (DSP 32)
Επιπλέον προσφορές: Καλύμματα, mouse pad
Εγγύηση: 1 έτος για τον υπολογιστή, 3 έτη για το δίσκο και τον επεξεργαστή
Υποστήριξη: Παροχή εκπαίδευσης και υποστήριξης στο σπίτι κατόπιν συμφωνίας
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 335.900 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 98.900 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 19.900 δρχ.
Βαθμολογία test: 118

ΑΠΟΔΟΣΗ /ΤΙΜΗ 27



TURBO-XI 200

ΑΠΟ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Μπαίνοντας στο Πλαίσιο (Στουρνάρη 24), θα δείτε έναν υπολογιστή εφοδιασμένο με ένα arcade τιμόνι και μια εντυπωσιακή οθόνη 21" να δεσπόζει στο χώρο. Αυτό το μηχάνημα, με μια μικρή αλλαγή του monitor, υπήρξε το δεύτερο της δοκιμής.



Η απόδοση του Turbo-Xi 200 δεν ήταν η αναμενόμενη. Οι κυριότεροι λόγοι συνοψίζονται στον παλιό, αργό δίσκο, στο κατώτερο του αναμενόμενου CD-ROM, στα Windows 95 (!) και στο ίδιο το benchmark πρόγραμμα. Πιο αναλυτικά, ο Quantum Fireball 1.2 μπορεί να ήταν πριν από ενάμιση χρόνο ο ταχύτερος IDE δίσκος στην αγορά, αλλά πλέον έχει παλιώσει. Επίσης, το δωδεκαπλής ταχύτητας CD-ROM της Acer είχε, χωρίς προφανή αιτία, επιδόσεις κατώτερες και από αυτές ενός CD-ROM 8x! Ακόμα, το μηχάνημα είχε 64MB μνήμη, αλλά, όπως είναι γνωστό, τα Windows 95 δεν εκμεταλλεύονται κατά τον καλύτερο τρόπο τη μνήμη άνω των 32MB. Για τη σωστή εκμετάλλευση αυτής της μνήμης θα πρέπει να καταφύγετε στα Windows NT (ή να αποφύγετε τη Microsoft).





Αγοράστε τον για να απολαύσετε τα καινούρια παιχνίδια και αλλάξτε το σκληρό δίσκο για να δουλέψετε στα Windows.

Τέλος, το WinBench 97 δεν αξιολογεί τα ειδικά χαρακτηριστικά των 3Dfx καρτών γραφικών, με αποτέλεσμα να μη φανεί στις μετρήσεις η εξαιρετική Hercules Stingray που υπήρχε στο μηχάνημα. Αρκεστήκαμε, λοιπόν, με δεδομένο και τον περιορισμένο χρόνο που είχαμε στη διάθεσή μας, στην προσθήκη ενός bonus σε κάθε μηχάνημα του οποίου η κάρτα γραφικών υποστηρίζει το 3Dfx chip. Δυστυχώς, αυτό δεν είναι αρκετό για να καταλάβετε τη διαφορά απόδοσης από μια κοινή κάρτα γραφικών. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι το GLQuake, η έκδοση του Quake για κάρτες 3Dfx (ακόμα σε beta), ξεπερνά τα 30 frames σε ανάλυση 640x480, ενώ το απλό Quake επιτυγχάνει τέτοια νούμερα σε απλή VGA! Αυτό είναι κάτι που πρέπει να τονιστεί.

Παρ' όλα αυτά, και παρά το σημαντικό μειονέκτημα του αργού δίσκου, το Turbo-Xi 200 πέτυχε αξιόλογες, αν και πολύ μακριά από την κορυφή, μετρήσεις κυρίως λόγω του γρήγορου επεξεργαστή και της κάρτας γραφικών. Εκτός της Hercules, θετικές εντυπώσεις άφησε η οθόνη 17" της Iiyama, καθώς και τα εφοδιασμένα με subwoofer ηχεία των 40W RMS της Aiwa, τα οποία όμως θα ήθελαν μια καλύτερη κάρτα ήχου για να αναδειχθούν.

Δυστυχώς, ο δίσκος φρενάρει έναν πολύ καλό υπολογιστή που επιπροσθέτως διαθέτει μια καταπληκτική οθόνη.

Γενικά, σύμφωνα με την εικόνα που παρουσίασε το Turbo-Xi 200 στις μετρήσεις, μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα πάρα πολύ καλό μηχάνημα για παιχνίδια (αγνοώντας βέβαια το κόστος). Αντίθετα, στις εφαρμογές των Windows η επίδραση του αργού δίσκου είναι εμφανής.

Επεξεργαστής: Pentium Classic 200
Motherboard: Soyo VX/ATX
Cache: 512KB
Μνήμη: 64MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball 1.2GB
Κάρτα γραφικών: Hercules Stingray 6MB (3Dfx)
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16-bit onboard
CD-ROM: Acer 12x
Κουτί: Midi Tower
Πληκτρολόγιο: Turbo-X (Win 95)
Ποντίκι: A4-9 WW Pro
Ηχεία: AIWA subwoofer 40W RMS
Οθόνη: Iiyama 17" 400 PRO (Diamatron)
Modem: NewCom 33600 voice
Συνοδευτικά προγράμματα: Windows 95 (DSP 32)
Επιπλέον προσφορές: Καλύμματα, mouse pad
Εγγύηση: 1 έτος για τον υπολογιστή, 3 έτη για το δίσκο και τον επεξεργαστή
Υποστήριξη: Παροχή εκπαίδευσης και υποστήριξης στο σπίτι κατόπιν συμφωνίας
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 457.100 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 219.900 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 19.900 δρχ.
Βαθμολογία test: 119

ΑΠΟΔΟΣΗ /ΤΙΜΗ 17

STREET test

ACOM P-200/H210/V3

ΑΠΟ ΤΗΝ COMPUTER ALFA

Φεύγοντας από την οδό Στουρνάρη, επιθυμήσαμε λίγο θαλασσινό αεράκι και καταλήξαμε στον Πειραιά. Παρεμπιπτόντως, περάσαμε και από την Computer Alfa, στην οδό Τσαμαδού 71, για να κάνουμε ένα ακόμα Street Test. Ο υπολογιστής που είδαμε ήταν ένα μάλλον συμβατικό μηχάνημα, έτοιμο προς παράδοση σε έναν πελάτη.

Τα εξαρτήματα είχαν επιλεγεί από τον πελάτη κυρίως βάσει της τιμής και η απόδοσή τους ήταν ανάλογη. Ισως βέβαια η αιτία της σχετικά χαμηλής ταχύτητας να ήταν η motherboard της Soyo, η οποία δεν κατάφερε να αξιοποιήσει τον πολύ γρήγορο Ultra DMA δίσκο της Quantum ούτε να αναδείξει τα προσόντα της αξιόλογης Mystique της Matrox.

Κατά τα άλλα, οι επιλογές του CD-ROM της Hitachi, του Supra modem και των 16MB μνήμης ήταν συνηθισμένες και δεν μας ξένισαν. Αυτό που αξίζει εκτενέστερης αναφοράς είναι το monitor 15" της EIZO, το οποίο, όπως ήταν αναμενόμενο, εκτέλεσε την αποστολή του με πολύ καλά αποτελέσματα.

Στα αξιοσημείωτα συμπεριλαμβάνεται η παροχή εκπαίδευσης από το εξειδικευμένο κέντρο της Computer Alfa, όπως τουλάχιστον ίσχυε μέχρι και το τέλος Αυγούστου. Καλή εντύπωση και ενδεικτική ενδιαφέροντος για τον πελάτη μάς έκανε η ύπαρξη ελληνικού εγχειριδίου οδηγιών για τον υπολογιστή, κάτι που δεν είδαμε να προσφέρεται αλλού.

Ο αγοραστής του συγκεκριμένου συστήματος μπορεί να είναι σίγουρος ότι έχει κάνει μια αξιόπιστη αγορά, χωρίς όμως το απόκτημά του να βάζει ...φωτιά και στην επί της οθόνης δράση με τις επιδόσεις του. Κλείνοντας, δεν θα παραλείψουμε να ευχηθούμε στην ταμία του μαγαζιού - με τα ωραία μάτια - καλή τύχη στις ατέλειωτες προσπάθειές της στο Minesweeper των Windows.



Ενα τυπικά καλό δείγμα του είδους, χωρίς κάτι το ιδιαίτερο.



Δεν με συγκίνησε η ταχύτητά του. Αν η καλή τιμή συνδυαζόταν με μία καλύτερη motherboard, θα μου άρεσε.



Επεξεργαστής: Pentium Classic 200
Motherboard: Soyo 5EA5
Cache: 512KB
Μνήμη: 16MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 2.1GB
Κάρτα γραφικών: Matrox Mystique 2MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16-bit
CD-ROM: Hitachi 16x
Κουτί: Mini Tower
Πληκτρολόγιο: 104 πλήκτρων
Ποντίκι: 3 πλήκτρων
Ηχεία: 60 Watt
Οθόνη: EIZO F-35
Modem: SupraExpress 33.6 εσωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: -
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad και ελληνικό εγχειρίδιο
Εγγύηση: 3 έτη για τον υπολογιστή
Υποστήριξη: 3 ώρες εκπαίδευση στο κέντρο της Computer Alfa
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 242.500 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 132.000 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 25.200 δρχ.
Βαθμολογία test: 110

ΑΠΟΔΟΣΗ /ΤΙΜΗ 27



BALDER AMD K6 200

ΑΠΟ ΤΗΝ BALDER COMPUTER SYSTEMS

Φεύγοντας από τον Πειραιά, κατηφορίσαμε προς την Καλλιθέα και πιο συγκεκριμένα προς την Balder Computer Systems που έχει την έδρα της στην οδό Δοϊράνης 148 και Σκρα, όπου δοκιμάσαμε ένα σύστημα βασισμένο στον K6 της AMD.



Το σύστημα επρόκειτο να χρησιμοποιηθεί ως stand alone για τη δημιουργία σχεδίων μέσω υπολογιστή και ειδικότερα για σχεδίαση με το Auto-CAD της Autodesk. Και σε αυτό το μηχάνημα υπήρχαν εγκαταστημένα μόνο τα Windows 95 και έτσι τα αποτελέσματα των μετρήσεων ήταν πιο "καθαρά". Ο K6 αποδείχθηκε ο πιο γρήγορος επεξεργαστής και σε πολλά σημεία υπερτερεί σε σχέση με τον Pentium Pro 200. Εξαίρεση αποτελεί η μέτρηση των 32bit εφαρμογών στην οποία ο Pentium Pro αποδεικνύεται καλύτερος.

Η motherboard της SOYO έδειξε πολύ καλή συμπεριφορά και συνεργάζεται άψογα με τον K6, ενώ για τη συνολική απόδοση του συστήματος έχει βάλει και αυτή το "χεράκι" της, κάτι που σημαίνει πως είναι αρκετά γρήγορη. Ο δίσκος Fireball της Quantum, χωρητικότητας 3.2 Gbytes, "φοριέται" πολύ τελευταία, λόγω της φθηνής τιμής αλλά και της αρκετά καλής απόδοσής του. Το CD-ROM της Hitachi 16x είχε τις συνήθεις καλές επιδόσεις που το έχουν καταστήσει best-seller.

Η κάρτα γραφικών ήταν η Diamond 2000 με 4 Mbytes RAM (κάτι που μεταφράζεται σε αληθινό χρώμα μέχρι και τα 1024x768), η οποία παρουσίασε υψηλές επιδόσεις. Η κάρτα ήχου και εδώ είναι η 16-bit SoundBlaster που θεωρείται φθηνή και σίγουρα από άποψη συμβατότητας αποτελεί λύση. Η μνήμη είναι 32 Mbytes, ενώ η 15" οθόνη της Eizo F35 -όπως ήδη αναφέραμε- είναι μία από τις καλύτερες 15άρες. Τα μικρά περιφερειακά, όπως το πληκτρολόγιο και το ποντίκι, είναι απλά και δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Τα ηχεία λειτουργούν στα 60 Watt, ενώ το modem και εδώ είναι ένα εσωτερικό SUPRA 33600.

Το γενικό συμπέρασμα είναι πως το εν λόγω μηχάνημα άφησε εξαιρετικές εντυπώσεις. Ιδίως ο επεξεργαστής αναδείχθηκε ως ο καλύτερος μεταξύ των ανταγωνιστών του στα 200 MHz.

Η AMD με τον K6 προσφέρει ένα μικρό "διαμάντι" και η Balder έναν ταχύτατο υπολογιστή.



Κορυφαίος σε ταχύτητα. Θα αναδεικνυόταν ακόμα περισσότερο με έναν ταχύτερο δίσκο.



Επεξεργαστής: AMD K6 200 MHz
Motherboard: SOYO 5BT5
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 3.2 GB
Κάρτα γραφικών: 3D 2000 Diamond
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16-bit original
CD-ROM: GoldStar 16X
Κουτί: Midi
Πληκτρολόγιο: Microsoft
Ποντίκι: 3 Buttons
Ηχεία: 60 Watt
Οθόνη: EIZO F35
Modem: Diamond SUPRA 33600
Συνοδευτικά προγράμματα: Windows 95 (DSP 32)
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad, 1 μήνας Internet
Εγγύηση: 3 έτη
Υποστήριξη στο σπίτι: Έως τρεις φορές τους δύο πρώτους μήνες
Υποστήριξη: Παροχή εκπαίδευσης για 2 ώρες
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 299.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 129.000 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 23.900 δρχ.
Βαθμολογία test: 152

ΑΠΟΔΟΣΗ /ΤΙΜΗ 36

EXPERT GOLD 166 MMX ATX

ΑΠΟ ΤΗΝ COSMODATA

Στην οδό Στουρνάρη και πάλι, αυτήν τη φορά στον αριθμό 27Β. Εκεί εδρεύει η Cosmodata, όπου τεστάραμε ένα μηχάνημα που προοριζόταν για κάποιον πελάτη του καταστήματος. Ο λόγος για το EXPERT Gold 166 MMX ATX, ένα μηχάνημα στην "καρδιά" του οποίου χτυπά ένας από τους νέας τεχνολογίας επεξεργαστές της INTEL με MMX στα 166 MHz.



Το σύστημα θα χρησιμοποιηθεί από κάποιον ιδιώτη για σύνδεση στο Internet και θα καταναλώσει αρκετές από τις ώρες λειτουργίας του σε games. Αυτός άλλωστε είναι και ο λόγος που ο πελάτης επέλεξε έναν επεξεργαστή νέας τεχνολογίας με MMX που, σύμφωνα πάντα με την Intel, θα δώσει νέα πνοή στις multimedia εφαρμογές που θα εκμεταλλεύονται τις δυνατότητές του. Το μηχάνημα είχε πολύ καλή συμπεριφορά καθ' όλη τη διάρκεια του τεστ, δεν μας ενόχλησε με περίεργα "κολλήματα" και παρουσίασε αυξημένες επιδόσεις σε εφαρμογές γραφικών. Η motherboard είναι μία Gemini με Intel chip set και cache 512 Kbytes. Η μνήμη είναι 16Mbytes και μάλλον δεν είναι αρκετή για το σύστημα. Ωστόσο πρόκειται για επιλογή του πελάτη που παρήγγειλε το συγκεκριμένο μηχάνημα και μάλλον σύντομα θα χρειαστεί αναβάθμιση. Το CD-ROM είναι ένα 16x Hitachi που θεωρείται ένα από τα πιο γρήγορα 16x της αγοράς και μαζί με το αντίστοιχο 16x της Toshiba "φοριούνται" κατά κόρον στα νέα μηχανήματα. Η κάρτα ήχου είναι μία Galant Wave Sound 32 με Wavetable synthesis που ξεπερνά σε επιδόσεις και ποιότητα ήχου τη SoundBlaster 16. Τα ηχεία είναι απλά, με ισχύ 70 Watt, και συνεργάζονται αρκετά καλά με την κάρτα ήχου. Η οθόνη είναι μία αρκετά φθηνή 15". Πρόκειται για τη ROYAL 1564 Digital η οποία για την τιμή της έχει πολύ καλές επιδόσεις. Το modem είναι ένα εξωτερικό SUPRA 33600. Τα SUPRA 33600, είτε εξωτερικά είτε εσωτερικά, από ό,τι φαίνεται στα τεστ προτιμώνται από τους αγοραστές ως φθηνές αλλά και αξιόπιστες λύσεις. Τέλος, αυτό που μας εντυπωσίασε ήταν η αισθητική του κουτιού του EXPERT Gold 166 MMX ATX, ενός super Midi Tower που διαθέτει πολύ όμορφη σχεδίαση και πετυχημένο συνδυασμό χρωμάτων στα buttons των διακοπτών.

Η εξαιρετική - στα όρια της υποψίας- τιμή είναι το βασικότερο προτέρημα ενός καλού και παιχνιδιάρικου, λόγω MMX, υπολογιστή.



Αν τα παιχνίδια σάς ενδιαφέρουν και το πορτοφόλι σας δεν έχει πολλά περιθώρια, αυτή είναι σίγουρα η επιλογή σας.



Γενικά ο EXPERT Gold 166 MMX ATX είναι ένα μηχάνημα με πολύ καλή τιμή που χωρίς το monitor κοστίζει μόλις 198.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ. Παρουσιάζει αρκετά καλά χαρακτηριστικά και, αν εξαιρέσουμε τη μνήμη (κάτι που εύκολα διορθώνεται), δεν έχει μελανά σημεία.

Επεξεργαστής: Intel Pentium 166 MMX
Motherboard: L.S. Gemini/Intel VX 1 E
Cache: 512KB
Μνήμη: 16MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball 2.1 GB
Κάρτα γραφικών: Matrox Mystique 2MB
Κάρτα ήχου: Galland Wave Sound 32
CD-ROM: 16x Hitachi
Κουτί: ATX Super Midi
Πληκτρολόγιο: Ergonomic
Ποντίκι: 3 buttons
Ηχεία: 70 Watt
Οθόνη: ROYAL 1564 Digital
Modem: Diamond SUPRA 33600 External
Συνοδευτικά προγράμματα: -
Επιπλέον προσφορές: 20 μέρες Internet και ένα CD-ROM αξίας 20.000 δρχ. (Εγκυκλοπαίδεια 2002 ή Hyper Lexicon)
Εγγύηση: 2 έτη με πλήρη κάλυψη
Υποστήριξη: Παροχή εκπαίδευσης με την παράδοση
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 198.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 68.000 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 32.000 δρχ.
Βαθμολογία test: 118

ΑΠΟΔΟΣΗ /ΤΙΜΗ 39



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ



Πολλά και ενδιαφέροντα είναι τα συμπεράσματά μας από αυτήν την πρώτη δοκιμή υπολογιστών έξω από το εργαστήριο του περιοδικού.

Προσπαθήσαμε, έχοντας περιορισμένο χρόνο στη διάθεσή μας, να αποδώσουμε τη συνολική εντύπωσή μας για κάθε μηχάνημα με έναν γενικό βαθμό. Πρόκειται για ένα δύσκολο εγχείρημα, το οποίο ταυτόχρονα παραγνωρίζει τις διαφορετικές ανάγκες κάθε χρήστη. Πιστεύουμε όμως ότι δίνει μια εικόνα της σχετικής απόδοσης των μηχανημάτων και αποτελεί χρήσιμο κριτήριο επιλογής.

Από εκεί και πέρα, είδαμε ότι οι επεξεργαστές στα 200MHz είναι αυτήν τη στιγμή οι πιο συνηθισμένοι στην αγορά, αφού υπήρχαν σε όλα τα μηχανήματα, εκτός από το Turbo-Xi 166 και το Cosmodata 166 MMX. Φάνηκε ακόμα ότι ύστερα από μια πολύ μακρά περίοδο αποτυχημένων επεξεργαστών η AMD κατάφερε να επανέλθει με μια πολύ συμφέρουσα λύση, τον K6. Ο K6 καταφέρνει, σε κόστος μικρότερο από το αντίστοιχο των Pentium 200 Classic, να είναι ο ταχύτερος σε 16-bit εφαρμογές και να υστερεί μόνο έναντι του πολύ ακριβότερου Pentium Pro σε 32-bit, έχοντας όμως το πλεονέκτημα να περιλαμβάνει το πλήρες σετ των MMX εντολών. Είναι πολύ ευχάριστο να βλέπει κάποιος ότι το μονοπώλιο της Intel (η οποία έχει μποϊκοτάρει την παρουσίαση του K6) συναντά ουσιώδη αντίσταση. Ενημερωτικά αναφέρουμε ότι και ο Cyrix P-200+, σε τιμή φθηνότερη του Pentium 166, καταφέρνει να είναι εξίσου γρήγορος με τον Pentium 200 (λίγο πιο αργός σε 16-bit, πιο γρήγορος σε 32-bit). Παρ' όλα αυτά, οι επεξεργαστές της Intel εξακολουθούν να έχουν την ταχύτερη FPU και την καλύτερη απόδοση σε παιχνίδια στο DOS. Ειδικά ο Pentium Pro ήταν κατά πολύ ταχύτερος του δεύτερου στο Quake. Οι περιβόητοι επεξεργαστές MMX, που αντιπροσωπεύθηκαν στους Intel Pentium 166 MMX και AMD K6-200, αποδείχθηκαν αρκετά γρηγορότεροι από τους παλαιότερους "συναδέλφους" τους, παρ' ότι τα test που εφαρμόσαμε δεν ήταν γραμμένα για να εκμεταλλεύονται τις νέες δυνατότητές τους. Επομένως, αν μπορείτε να ξεπεράσετε το επιπλέον κόστος, συνιστάται η αγορά ενός υπολογιστή εξοπλισμένου με MMX επεξεργαστή. Επίσης, σημαντική ήταν η παρουσία των σκληρών δίσκων 2.1GB της Quantum, των CD-ROM 16x της Hitachi και των modems 33.6 της Diamond (Supra).

Προτού αγοράσετε ή αναβαθμίσετε τον υπολογιστή σας, φροντίστε να σταθμίσετε τις ανάγκες σας και με το "PC Master" ανά χείρας να ψάξετε την καλύτερη δυνατή λύση.

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Πλαίσιο, Computer Alfa, Cosmodata και Balder για την άμεση και πρόθυμη διάθεση των μηχανημάτων τους για τις ανάγκες του test.

Τα αναλυτικά αποτέσματα του WinBench σε κάθε υπολογιστή είναι στη διάθεση όποιου τα χρειαστεί (δεν δημοσιεύονται λόγω χώρου).

ΓΚΡΙΝΙΕΣ

Big City

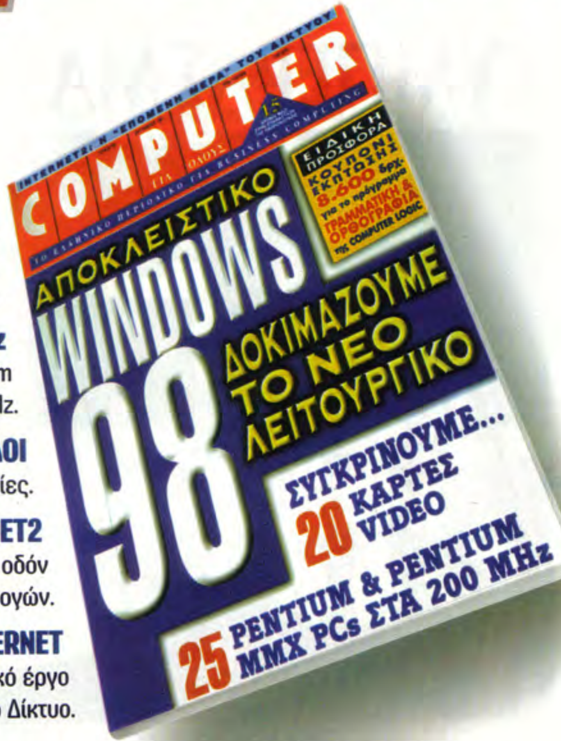
Ο υπεύθυνος του καταστήματος απουσίαζε με άδεια, κάτι πολύ φυσικό για την εποχή. Αύγουστος μήνας, βλέπετε! Ετσι, όταν επισκεφθήκαμε την Big City, μιλήσαμε με κάποια υπάλληλο που δεν ήταν ιδιαίτερα συνεργάσιμη και έδειξε ενοχλημένη από την παρουσία μας στο κατάστημα. Θεώρησε πως έπρεπε να είχαμε ειδοποιήσει προτού επισκεφθούμε την εταιρία. Οταν της εξηγήσαμε πως ο σκοπός των Street Test είναι να ελέγχονται τα μηχανήματα αιφνιδιαστικά, επέμενε στις θέσεις της και μας είπε πως έπρεπε να είχαμε άδεια από τον υπεύθυνο του καταστήματος για να έχουμε το δικαίωμα να αιφνιδιάζουμε (!!!). Τα σχόλια δικά σας.

USER POWER

Στο πλαίσιο της προσπάθειας που καταβάλλει το PC MASTER, προκειμένου να κρατά εσάς, τους αναγνώστες του, ενήμερους για οτιδήποτε συμβαίνει στην ελληνική αγορά Πληροφορικής, περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή. Καθιερώνουμε, λοιπόν, τη νέα στήλη "User Power" όπου θα μπορείτε να αναφέρετε ή να καταγγέλλετε οτιδήποτε υποπίπτει στην αντίληψή σας και πιστεύετε πως δεν πρέπει να "περάσει έτσι". Αν νομίζετε πως κάποιος προσπάθησε να σας πιάσει κορόιδο, αν κάποιο κατάστημα ή άλλος φορέας παροχής υπηρεσιών που σχετίζεται με την Πληροφορική δεν σας συμπεριφέρθηκε σωστά ή αν, αντίθετα, θέλετε να κάνετε μνεία σε έναν σωστό επαγγελματία, η στήλη "User Power" είναι εδώ, γιατί εσείς είστε η Δύναμη και αυτό πρέπει να το συνειδητοποιήσουν όλοι!

ΔΕΥΤΕΡΑ 1 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ

Μπείτε στην Ουσία...



Διαβάστε στο τεύχος Σεπτεμβρίου:

WINDOWS 98

Η τελευταία beta έκδοση των Windows 98 λίγους μήνες πριν από την επίσημη κυκλοφορία τους.

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ: PENTIUM PCs ΣΤΑ 200 MHz

Συγκρίνουμε 25 PCs, τα οποία ενσωματώνουν τον Pentium ή τον MMX Pentium στα 200 MHz.

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ: ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

Παρουσίαση των σημαντικότερων εκπαιδευτικών CDs από ελληνικές εταιρίες.

INTERNET2

Το νέο και ταχύτερο Internet βρίσκεται ήδη καθ' οδόν για την υλοποίηση πολλών νέων εντυπωσιακών εφαρμογών.

Ο ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗΣ ΣΤΟ INTERNET

Μια σπουδαία επιστημονική εργασία για το συγγραφικό έργο του στρατηγού Μακρυγιάννη φιλοξενείται πλέον και στο Δίκτυο.

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ!



Στο ανανεωμένο CD-ROM

Πλήρεις εκδόσεις των:
CORELDRAW 7, MICROGRAFX, WINDOWS, DRAW 5, VISIO, SCALA MM200

Internet:
Τα sites των: Athens 2004, Ferrari, Intel

Multimedia:
Τα demos των: Sharks, In the company of whales, Beyond planet Earth, Ocean planet

Και ακόμη:
82 προγράμματα και χρήσιμα αρχεία

Πλήρης Οδηγός Αγοράς:
◆ 1.600 εταιρίες ◆ 1.200 προϊόντα



ΕΝΘΕΤΟ: ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΓΓΡΑΦΗ CD

Ο επόμενος τίτλος της σειράς "Από τη θεωρία στην πράξη" περιλαμβάνει:

- ΤΥΠΟΙ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΑ CDs
- ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
- ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ
- ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ
- ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΕΥΛΟΓΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΩΝ

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ — *Η Πληροφορική σήμερα*

Game Club



X-COM APOCALYPSE: Η Αποκάλυψη στα strategy games από τη Microprose.

X-WING vs TIE FIGHTER: Κορυφαίες στιγμές δράσης στο διάστημα από τη LucasArts.





ECSTATICA 2: Η συνέχεια του Ecstatica είναι σίγουρα το adventure του μήνα.

POINT SYSTEM



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

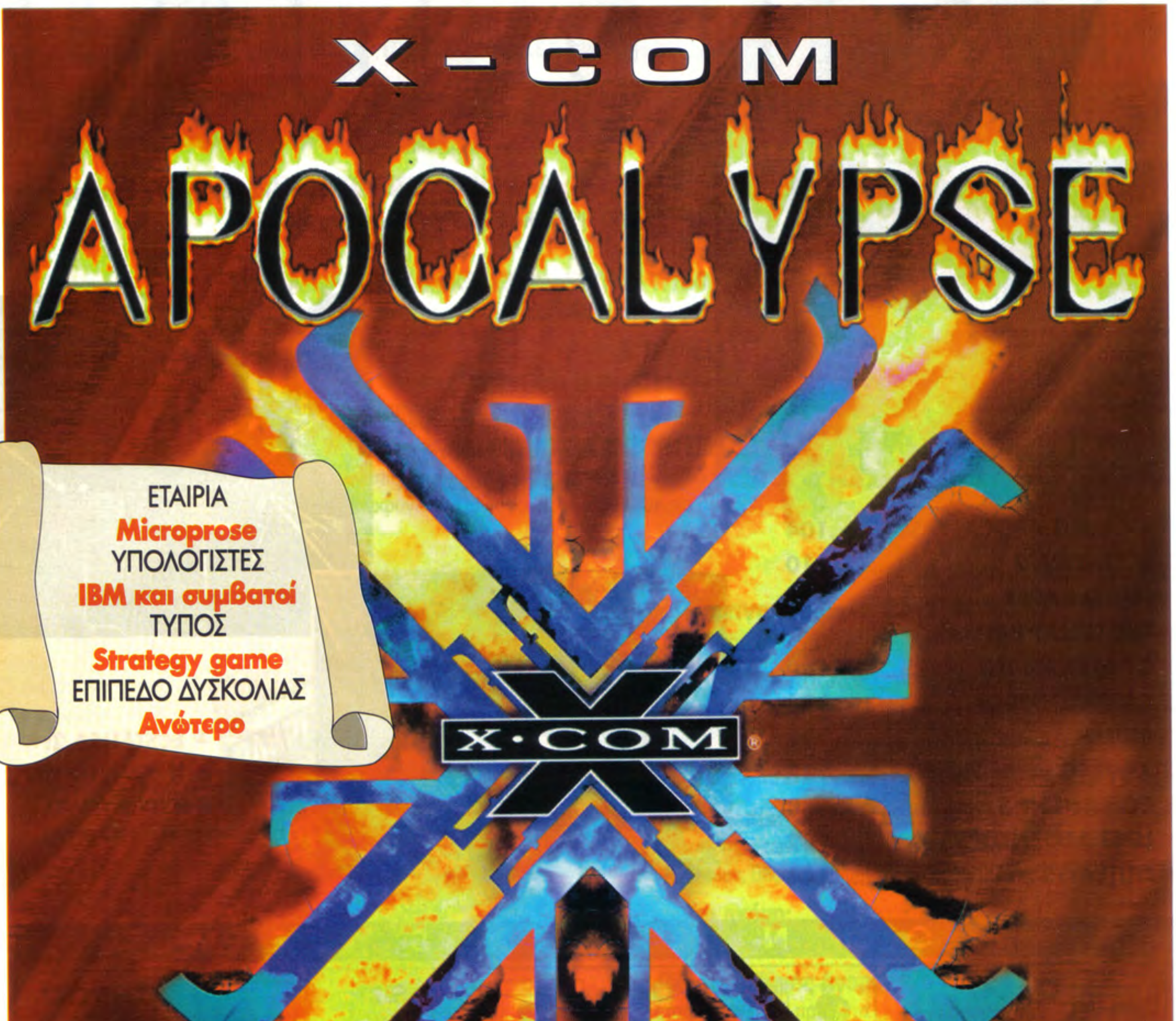


96–100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

X-COM APOCALYPSE



ΕΤΑΙΡΙΑ
Microprose
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Strategy game
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο

"Και ώφθη σημείον εν τω ουρανώ,
και ιδού δράκων πυρός μέγας,
έχων κεφαλάς επτά και κέρατα
δέκα, και επί τας κεφαλάς αυτού επτά διαδήματα.
Και εγένετο πόλεμος εν τω ουρανώ. Ο Μιχαήλ και οι άγγελοι αυτού έβησαν πολεμήσαι μετά του δράκοντος. Και ο δράκων επολέμησε και ουκ ίσχυσεν και εβλήθη εις την γην μετά των αγγέλων αυτού."
Ιωάννου Αποκάλυψις ιβ' 1,7-9

του Ηλία Βουτσά

Το X-COM APOCALYPSE κουβαλά μία αρκετά "βαριά" κληρονομιά καθώς οι περισσότεροι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής έχουν παίξει μανιωδώς τα UFO: ENNEMY UNKNOWN και X-COM: TERROR FROM THE DEEP. Τα X-COM συνιστούσαν ανέκαθεν μία ιδιαίτερα ψυχοφθόρα διαδικασία. Δεν είναι λίγο να αναστέλλεις όλες τις άλλες δραστηριότητές σου προκειμένου να τελειώσεις ένα computer game, προσκολλημένος στην καρέκλα αναρίθμητες ώρες. Είναι από τα παιχνίδια που δημιουργούν αυτό το παράξενο είδος εθισμού που σε κάνει να λυπάσαι αφάνταστα όταν τα τελειώνεις, αλλά και να χαίρεσαι γιατί θα βγεις επιτέλους από το σπίτι. Υστερα από μία τέτοια εμπειρία συστήνεται αυστηρά αποχή μίας τουλάχιστον εβδομάδας από οτιδήποτε έχει σχέση με ηλεκτρονικά κυκλώματα (αν μη τι άλλο, για να αναδιοργανώσετε τη ζωή σας).



Εκεί που κάποτε βρισκόταν ένα ωραίο πάρκο, τώρα υπάρχει μία μεγάλη τρύπα.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο κόσμος το 2084 δεν είναι καθόλου ωραίος (ναι, άλλο ένα απαισιόδοξο μελλοντικό σενάριο). Τα εθνικά κράτη έχουν διαλυθεί και η μόλυνση του περιβάλλοντος έχει φθάσει σε τρομακτικά επίπεδα. Οι γήινοι συγκεντρώνονται σε πόλεις περικλειόμενες σε θόλους που αφήνουν έξω τον μολυσμένο αέρα. Φορείς της εξουσίας είναι η Σύγκλητος, που αποτελείται από δεκατρία εκλεγμένα μέλη, αλλά και οι διάφορες πολυεθνικές που έχουν μοιραστεί τις οικονομικές δραστηριότητες των πόλεων. Η μεγαλύτερη των τεχνητών πόλεων που δημιουργήθηκαν είναι ο Mega Primus, από όπου δεν λείπουν η εγκληματικότητα, η διαφθορά και η αδικία. Παρ' όλα αυτά είναι μία πόλη καθ' όλα οργανωμένη που απολαμβάνει μία σχετική ασφάλεια και ηρεμία. Οι εξωγήινοι δεν είναι άγνωστοι, καθώς έχουν δημιουργηθεί γενετικά υβρίδια ανθρώπων και κατοίκων άλλων πλανητών που ανακαλύφθηκαν αργότερα. Αυτοί (σημειωτέον, μάχονται ενάντια στο ρατσισμό που συναντούν καθημερινά) και τα ανδροειδή είναι οι μόνοι μη ανθρώπινοι κάτοικοι του Mega Primus. Ξαφνικά, όλα αρχίζουν να χαλάνε: η εγκληματικότητα αυξάνεται, ο κοινωνικός ιστός διαλύεται και πολλοί αρχίζουν να συμπεριφέρονται παράξενα. Η Σύγκλητος υποπτεύεται εξωγήινη επέμβαση. Πράγματι, πριν από λίγο καιρό έκαναν την εμφάνισή τους στον Mega Primus εξωγήινα αεροσκάφη που πέρασαν μέσα από Πύλες διαστάσεων. Οι Πύλες, έκτοτε, εμφανίζονται συχνά στην πόλη, αλλά οι εξωγήινοι δεν επιτίθενται ούτε απάγουν ανθρώπους κατά την προσφιλή τους συνήθεια. Αντίθετα, αφήνουν μικρά αποσπάσματα στην πόλη που σιγά-σιγά διεισδύουν στη διοίκηση των εταιριών και την κρατική μηχανή. Διαθέτοντας αναπτυγμένες τηλεπαθητικές ικανότητες, μπορούν να φέρουν τα σχέδιά τους σε πέρας πολύ ευκολότερα με αυτόν τον τρόπο. Οταν αισθάνονται ασφαλείς, επιχειρούν και ένοπλες επιθέσεις για να τρομοκρατήσουν τον πληθυσμό και να εκβιάσουν συνεργασίες με τις εταιρίες. Ευτυχώς που η Σύγκλητος αποφάσισε να χρηματοδοτήσει μυστικά την οργάνωση X-COM, πριν να είναι πολύ αργά. Αναλαμβάνετε, λοιπόν, να συνεργαστείτε με τη Σύγκλητο, τις αρχές αλλά και όσες από τις εταιρίες δεν έχουν πέσει στα χέρια των εξωγήινων, προκειμένου να αποκαλύψετε και να ανατρέψετε τα ύπουλα εξωγήινα σχέδια. Χρειάζεται όμως προσοχή, γιατί όλα ξεκινούν από την αρχή καθώς δεν γνωρίζετε τίποτα για το συγκεκριμένο είδος εξωγήινων, αφού έρχονται από άλλη διάσταση, ενώ, από την άλλη, δεν σας υποστηρίζει πλέον ολόκληρος ο πλανήτης, όπως στον πρώτο πόλεμο, αλλά ένα μικρό κομμάτι της πόλης κι αυτό μυστικά. Θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε

ΤΟ ΧΡΟΝΙΚΟ

1998: Η πρώτη επαφή. Τα Ηνωμένα Εθνη δημιουργούν την X-COM. Η εξωγήινη απειλή εξοντώνεται στον Αρη. Η Cydonia, ορμητήριο των εξωγήινων, καταστρέφεται ολοσχερώς.

2039: Οι εξωγήινοι επανέρχονται από τα βάθη των ωκεανών. Η X-COM αναδιοργανώνεται. Η εξωγήινη πόλη T'leth, θαμμένη για 65 εκατομμύρια χρόνια, βγαίνει από τη θάλασσα για να αυτοκαταστραφεί.

2084: Η τρίτη αναμέτρηση. Αυτήν τη φορά έρχονται κατά κύματα, από άλλη διάσταση. Η X-COM είναι η μόνη δύναμη που αντιστέκεται σε ένα εχθρικό περιβάλλον. Ετοιμαστείτε για μια πραγματική Αποκάλυψη...



Μην τρομάζετε, εσείς είστε αυτός. Το 2048 η μόδα πάει με την εποχή.



- Τα νέα πυροβόλα σας προσαρμόζονται γρήγορα και είναι σε θέση να ισοπεδώσουν μια πόλη.

όλες τις στρατηγικές, διοικητικές και διπλωματικές ικανότητές σας προκειμένου να τη "βγάλετε καθαρή".

ΟΙ ΠΟΛΕΙΣ

Αφού διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας (καλό θα ήταν να μην πάτε από την αρχή στα δύσκολα, αφού ακόμα και τα εύκολα επίπεδα θα σας δυσκολέψουν αρκετά), σας δίνεται μία βάση κάπου στην πόλη (συνήθως μία ειδικά διαμορφωμένη παλιά αποθήκη), λίγοι πράκτορες, τρεις ομάδες επιστημόνων και τεχνικών, ορισμένα βασικά οχήματα και το πρώτο χρηματικό ποσό. Θα πρέπει να εξοπλίσετε τους άνδρες σας, να αναθέσετε στους ερευνητές σας τους πρώτους στόχους και να περιμένετε τον πρώτο συναγερμό. Οταν αυτός σημάνει, ξέρετε ότι σε κάποιο κτίριο της πόλης εντοπίσθηκαν ομάδες εξωγήινων. Επιβιβάζετε τους πράκτορές σας σε ένα όχημα, κατά προτίμηση αεριωθούμενο, και σπεύδετε να τους αντιμετωπίσετε. Με το που θα φτάσετε στο απειλούμενο κτίριο, το σκηνικό αλλάζει και περνάτε στο επίπεδο των τακτικών ελιγμών. Απώτερος σκοπός σας είναι να συλλέξετε όσο το δυνατόν περισσότερα στοιχεία για τους εξωγήινους τα αντικείμενα της τεχνολογίας τους, καθώς και τους ίδιους, νεκρούς ή ζωντανούς, και να τα μεταφέρετε στη βάση σας. Εκεί, οι επιστήμονές σας θα αναλύσουν τα συγκεκριμένα στοιχεία και θα σας ανταμείψουν με νέα ισχυρότερα οχήματα και όπλα, για να τα βγάλετε πέρα όταν τα πράγματα σοβαρέψουν. Από κάποιο σημείο και μετά θα κατασκευάσετε σκάφη τα οποία θα μπορούν να περάσουν τις πύλες και να αντιμετωπίσετε τους εξωγήινους στην έδρα τους. Στο τρισδιάστατο, ισομετρικό περιβάλλον των πόλεων θα παρατηρήσετε πολλή κίνηση. Οχήματα αέρος και εδάφους, που ανήκουν σε διάφορους οργανισμούς και εταιρίες, περνάνε αδιάκοπα και έχετε το ελεύθερο να τους κάνετε ό,τι θέλετε. Τα οχήματα και τα κτίρια στις πόλεις καταστρέφονται από τις επιθέσεις, κάτι που έχει άμεσο αντίκτυπο στα οικονομικά των εταιριών. Εδώ χρειάζεται προσοχή. Οι καταστροφές στην πόλη, έστω κι αν γίνονται άθελά σας, εξοργίζουν τις εταιρίες και τους πολίτες και αμαυρώνουν την εικόνα του κόσμου για την X-COM. Ως εκ τούτου, επιθέσεις στην πόλη πρέπει να εκδηλώνονται μόνο εναντίον των εταιριών εκείνων που έχουν οριστικά και αμετάκλητα ταχθεί με το μέρος των εξωγήινων, προκειμένου να τους επιφέρετε οικονομικά πλήγματα. Προσοχή επίσης χρειάζεται και κατά τη διάρκεια των τακτικών αποστολών, αφού εκτεταμένες καταστροφές στα κτίρια δεν

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

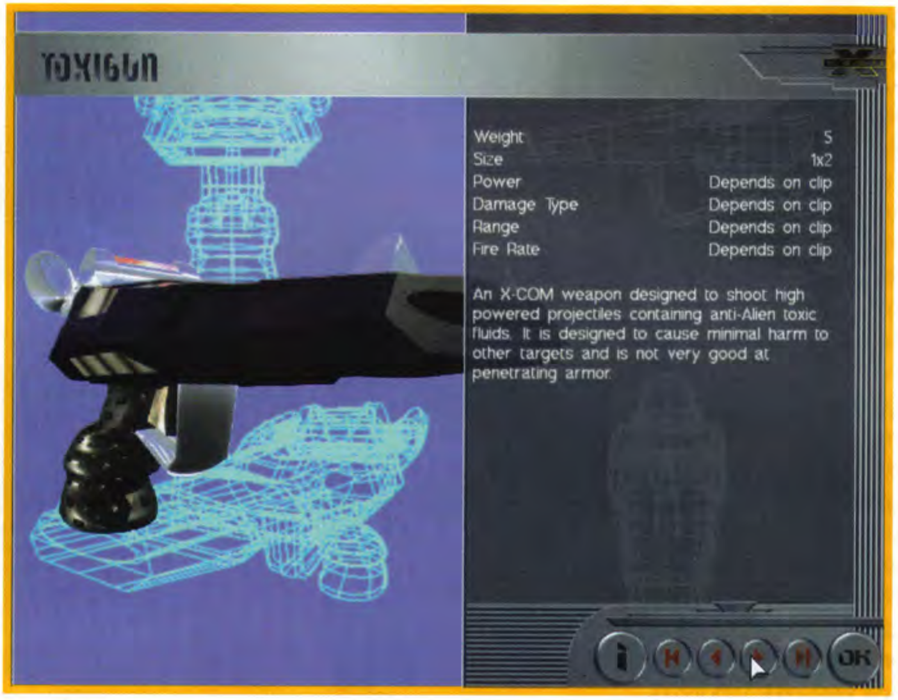
Ενα "must" για όλους, που δεν χωρά σε καλούπια. Η πολυδιάστατη δράση και το βάθος παιξίματος που διαθέτει αποτελούν διαφήμιση για τα παιχνίδια στρατηγικής. Οι φανατικοί να ετοιμάζουν τους καφέδες. Τους περιμένουν ξενύχτια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	99
ΑΝΤΟΧΗ	97

97



λαμβάνονται θετικά υπόψη, ακόμα και όταν τα σώζετε από εξωγήινες επιθέσεις. Σε αυτές τις μακρινές εποχές η οικονομία έχει πολύ μεγαλύτερη σημασία από την κοινή προσπάθεια και κινδυνεύετε να βρεθείτε μόνος αν έχετε καταστροφικές τάσεις ή, ακόμα χειρότερα, αν δεν χρηματοδοτείτε κατά καιρούς ορισμένες από τις εταιρίες, προκειμένου να βελτιώσετε τις μεταξύ σας σχέσεις. Δεν θα θέλατε βέβαια η εταιρία, για παράδειγμα, που κατασκευάζει πυραύλους να στραφεί εναντίον σας και να σας κόψει τις πολεμικές παροχές. Ο εξοπλισμός σας είτε αγοράζεται από τις σχετικές κατασκευαστικές εταιρίες είτε κατασκευάζεται από τους τεχνικούς σας (ένας πρώτης τάξεως τρόπος να βγάλετε και ορισμένα χρήματα παραπάνω). Υπάρχουν πολλοί τύποι σκαφών και οχημάτων εδάφους, από απλές μονοθέσιες μηχανές μέχρι τανκς και υπερμεγέθη αεροσκάφη. Το καθένα από αυτά μπορεί να δεχθεί μία αρκετά μεγάλη ποικιλία εξαρτημάτων που θα βελτιώσουν τις κινητικές και βλητικές ικανότητές του. Τα οχήματα, αν και ακριβά, είναι από τα πρώτα πράγματα που θα πρέπει να προσέξετε καθώς με αυτά θα αντιμετωπίσετε και τα εξωγήινα αεροσκάφη που θα εμφανίζονται κάθε νύχτα. Πρέπει επίσης να οργανώσετε ένα άρτια εξοπλισμένο δίκτυο βάσεων που θα σας βοηθήσουν να ελέγχετε καλύτερα τα τεκταινόμενα στην πόλη. Στις βάσεις σας μπορείτε να χτίσετε κατοικίες, αποθήκες, γυμναστήρια, εργαστήρια, επισκευαστικές και νοσοκομειακές μονάδες και ένα σωρό άλλα σημαντικά κτίσματα που θα σας βοηθήσουν να αναπτυχθείτε στο έπακρο και να αντεπεξέλθετε με τις λιγότερες απώλειες στις μάχες.



Οπλα για πολύ προχωρημένους. Θα κουραστείτε αρκετά για να φθάσετε μέχρι εδώ.



Η αρχική βάση σας. Κανείς δεν είπε ότι οι συνθήκες εργασίας σας είναι ιδεώδεις.

ΟΙ ΜΑΧΕΣ

Στο X-COM APOCALYPSE όλες οι μάχες λαμβάνουν χώρα στα ποικίλα κτίσματα του Mega Primus, στα συντρίμμια των εξωγήινων αεροσκαφών (όπως πάντα) αλλά και στα κτίσματα των εξωγήινων πόλεων. Η πρωτοτυπία έγκειται στο ότι τώρα έχετε την επιλογή για μάχες πραγματικού χρόνου (που κερδίζουν έδαφος σε όλα τα είδη παιχνιδιών τελευταία) αντί για την παραδοσιακή διαδικασία των γύρων. Ο εξοπλισμός των πρακτόρων σας είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικός, αφού περιλαμβάνονται αισθητήρες κίνησης, συσκευές ακινητοποίησης, κουτιά πρώτων βοηθειών (με νανορομπότ που εισάγονται στο αίμα, παρακαλώ), εκρηκτικά, πανοπλίες και, βέβαια, μία πολύ μεγάλη ποικιλία από όπλα κάθε είδους. Υπάρχουν τόσο τεράστιοι εκτοξευτές εμπρηστικών βλημάτων όσο και μικρά πιστόλια με βιολογική επίδραση στους στόχους τους. Θα σας πάρει οπωσδήποτε κάποιο χρόνο για να τα μάθετε καλά και, μόλις το κατορθώσετε, θα πρέπει να εκπαιδευτείτε στα καινούρια, προηγμένης τεχνολογίας. Τέτοια ποικιλία όπλων σίγουρα δεν υπήρχε στα προηγούμενα της σειράς. Σε κάθε μάχη τακτικής αντικειμενικός σκοπός σας είναι να εξοντώσετε τον αντίπαλο με τις μικρότερες δυνατές απώλειες, κάτι που δεν είναι και τόσο εύκολο να επιτευχθεί. Η τεχνητή νοημοσύνη των εξωγήινων είναι μάλλον αυξημένη και έτσι θα τους δείτε να καλύπτονται και να προσπαθούν να σας αιφνιδιάσουν με ταυτόχρονες επιθέσεις απ' όλες τις πλευρές. Η επιλογή για πραγματικό χρόνο δεν επιτρέπει τη λεπτότητα των χειρισμών του παιχνιδιού γύρων, αλλά ολοκληρώνει τις μικρότερες μάχες σε σύντομο χρονικό διάστημα, βελτίωση που την είδα με ανακούφιση. Στο Terror from the Deep ορισμένες μάχες χρειάζονταν γύρω στην ώρα προκειμένου να ολοκληρωθούν με επιτυχία. Επίσης, μην υποτιμάτε τις πνευματικές δυνάμεις των πρακτόρων σας. Με τις κατάλληλες συσκευές θα έχετε τη δυνατότητα να ακινητοποιήσετε, να πανικοβάλλετε ή ακόμα και να ελέγξετε κάποιον αντίπαλο. Πολύ καλύτερες προοπτικές από τα συμβατικά όπλα, αρκεί να υπάρχουν ένας-δύο πράκτορές σας με αναπτυγμένο τηλεπαθητικό επίπεδο. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται στην κάλυψη των πρακτόρων σας καθώς ενεργούν σε πολυεπίπεδες πί-



Δείγμα αρχιτεκτονικής του επόμενου αιώνα. Καθόλου άσχημο.



Τα τετραγωνάκια στη μέση δεν είναι puzzle αλλά τα κτίσματα της βάσης σας. Να τα εκτιμάτε δεόντως...

στες και ο κίνδυνος μπορεί να παραμονεύει παντού. Η τακτική τού να σχηματίσετε ένα μπουλούκι με ισχυρή δύναμη πυρός αποδίδει μόνο όταν έχετε σιγουρέψει τα νώτα σας. Αν συμβεί το κακό και όλοι σας οι πράκτορες πανικοβληθούν, πεθάνουν, πληγωθούν θανάσιμα ή ελεγχθούν από τον αντίπαλο, τότε η μάχη τελειώνει και το μόνο που αποκομίζετε είναι ένας αρνητικός αριθμός στη συνολική απόδοσή σας. Η οικονομική ενίσχυσή σας από την Κυβέρνηση (τη Σύγκλητο, έστω, το ίδιο πράγμα είναι) επηρεάζει επίσης τη συνολική απόδοσή σας. Οι τακτικές μάχες είναι το κλειδί της επιτυχίας και σε αυτές πρέπει να τα καταφέρετε καλύτερα. Ας μην ξεχνάτε όμως πως μία αποστολή πρέπει να ετοιμαστεί σωστά, για να θεωρηθεί επιτυχημένη. Είναι κρίμα να έχετε καταφέρει τη σύλληψη πολλών εξωγήινων και την απόκτηση νέων τεχνολογιών μόνο και μόνο για να ανακαλύψετε ότι το όχημα που σας μετέφερε στη μάχη δεν έχει ειδικά διαμορφωμένους χώρους για μεταφορά εξωγήινων μορφών ζωής ή επιπλέον πολεμικού εξοπλισμού. Ολα, τελικά, είναι θέμα σωστών χειρισμών.

Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αν υπάρχει κάτι που έκανε όχι μόνο τα X-COM αλλά γενικότερα τα παιχνίδια στρατηγικής της Microprose να ξεχωρίζουν, συνοψίζεται σε μία λέξη: χειρισμός. Στο X-COM υπάρχουν πάρα πολλά να κάνετε, αλλά δεν θα αισθανθείτε ούτε στιγμή πελαγωμένος καθώς όλα θα βρίσκονται μπροστά σας και θα έχετε με δύο-τρία clicks του ποντικιού εκτελέσει όποια λειτουργία θέλετε. Στην πόλη υπάρχει ένας κεντρικός πίνακας ελέγχου με πληθώρα εικονιδίων, ο οποίος σας επιτρέπει να χειρίζεστε με άνεση τις βάσεις, τους επιστήμονες, τους πράκτορες, τα οχήματα, τον εξοπλισμό, τις αγοραπωλησίες κ.λπ. Εκτός του τρισδιάστατου χάρτη υπάρχει και ένας δισδιάστατος, πολύ πρακτικότερος από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, καθώς φαίνονται σε αυτόν όλες οι μονάδες που κινούνται στην πόλη με την κατεύθυνση, τον προορισμό και τη θέση τους. Το μόνο αρνητικό στην υπόθεση είναι πως για να χωρέσουν όλες οι πληροφορίες σε έναν πίνακα ελέγχου τα εικονίδια έχουν γίνει ιδιαίτερα μικρά, κάτι που ενδέχεται σε ορισμένες περιπτώσεις να κουράσει. Θετικό είναι το γεγονός ότι υπάρχουν keyboard shortcuts για τις περισσότερες λειτουργίες, αν και με το mouse δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερο πρόβλημα. Για να μπορείτε να παρακολουθείτε τι συμβαίνει εκτενώς (και στο X-COM APOCALYPSE συμβαίνουν πάρα πολλά σε σύντομο χρόνο), υπάρχει ένα σύστημα μηνυμάτων που παγώνει τη δράση, όταν συμβαίνει κάτι σημαντικό (π.χ. επιτίθενται εξωγήινοι), και κρατά όλα τα προηγούμενα μηνύματα για να μπορείτε να ασχοληθείτε με αυτά όταν χρειαστεί. Ο χειρισμός του χρόνου, εξάλλου, είναι πολύ βολικός (όπως και σε όλα τα X-COM), επιτρέποντάς σας ακόμα και να παγώσετε τελείως τη δράση και να δώσετε διαταγές με την ησυχία σας. Στις αερομαχίες, που γίνονται πάντα στο σκηνικό της πόλης, μπορείτε να ρυθμίσετε γρήγορα και εύκολα ένα σωρό πράγματα όπως το ύψος και την επιθετικότητα των αεροσκαφών, αλλά δυστυχώς λείπουν επιλογές για την ομαδοποίηση των οχημάτων, κάτι που αναμφίβολα θα σας εξασφάλιζε πολύτιμο χρόνο. Οποιοδήποτε μεμονωμένο όχημα, πάντως, μπορεί πολύ γρήγορα να αναλάβει οποιαδήποτε αποστολή χωρίς μεγάλη χρονοτριβή. Στις μάχες, το σύστημα χειρισμού παίρνει άριστα και στις

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486/100.


8MB.


40MB στο σκληρό, 4x CD-ROM.


SVGA κάρτα γραφικών, SoundBlaster, mouse.


Το παιχνίδι (1 CD) μας πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία Plotline.

δύο επιλογές. Η εξοικείωση με τον πλήρη χειρισμό πρακτόρων (που μπορούν να κάνουν διάφορα καινοφανή όπως το να τρέχουν, να έρπουν και να πηδάνε) και αντικειμένων είναι μάλλον εύκολη. Η επιλογή συστήματος μάχης έχει να κάνει περισσότερο με την προσέγγιση του καθενός στο παιχνίδι, αν και οι μάχες πραγματικού χρόνου δίνουν μία άλλη αίσθηση.



Μείνετε μακριά τους, αν δεν έχετε σίγουρη υπεροπλία.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ - Ο ΗΧΟΣ

Επιτέλους SVGA! Ενα από τα πλέον αρνητικά χαρακτηριστικά του Terror from the Deep ήταν τα κάπως χονδροειδή VGA γραφικά του. Χωρίς να διεκδικούν βραβείο, τα γραφικά του X-COM APOCALYPSE στο σκηνικό των μαχών λειτουργούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Μη φανταστείτε τίποτα φωτορεαλιστικά θαύματα, αλλά γραφικά αρκετά λεπτομερή σε όλες τις πίστες και, το κυριότερο, λειτουργικά. Στις πόλεις τα γραφικά είναι το ίδιο όμορφα αλλά τα sprites των σκαφών αρκετά μικρά, τόσο που να θυμίζουν τα καρτουνίστικα γραφικά του UTOPIA (για όσους θυμούνται, τέλος πάντων), με αποτέλεσμα οι φοβερές αερομαχίες να θυμίζουν πόλεμο εντόμων. Η κίνησή τους όμως είναι ομαλότατη και η ταχύτητά τους δεν πέφτει, όσα sprites κι αν βρεθούν στην οθόνη ταυτόχρονα. Οι εκρήξεις και οι καταστροφές που μπορούν να επέλθουν στην πόλη είναι αρκετά ρεαλιστικές, ενώ μπορείτε να ισοπεδώσετε τα πάντα και να βλέπετε πανύψηλα κτίρια να κατεδαφίζονται σαν χάρτινα. Στις μάχες, πάλι, μπορείτε να βγάλετε όποια μανία καταστροφής κρύβετε βαθιά μέσα σας, καθώς τα πάντα μπορούν να γίνουν στάχτη εν μέσω εντυπωσιακών εκρήξεων. Η χαρά του πυρομανούς, δηλαδή. Η κίνηση των χαρακτήρων είναι ομαλότατη, αλλά δεν υπάρχει ιδιαίτερο animation στα γραφικά του φόντου. Οι ενδιάμεσες οθόνες του παιχνιδιού είναι αρκετά καλοσχεδιασμένες, με πολλά και έντονα χρώματα, ενώ η εισαγωγή, αν και ατμοσφαιρική, δεν αποτελεί κάτι το εξαιρετικό. Τα γραφικά της UFOpaedia, όμως (η UFOpaedia είναι ένα από τα μεγάλα συν της σειράς καθώς καταγράφει συστηματικά τις γνώσεις σας για όλες τις τεχνολογικές και επιστημονικές παραμέτρους του παιχνιδιού), είναι καταπληκτικά, πολύ καλύτερα από τους προηγούμενους τίτλους. Ο ήχος δε είναι πολύ ατμοσφαιρικός, κυρίως στις μάχες, καθώς ακούγονται όλοι αυτοί οι ήχοι που θα μπορούσαν να πλαισιώνουν τις μάχες στα πολυεπίπεδα κτίρια. Συνήθως, μάλιστα, πρώτα ακούτε τα εξωγήινα τέρατα και μετά τα βλέπετε. Κυριαρχούν βέβαια ήχοι εκρήξεων, κραυγών και πυροβολισμών. Δεν έχουν σημειωθεί τεράστιες βελτιώσεις σε σχέση με τα προηγούμενα, αλλά και πάλι το αποτέλεσμα είναι εξαιρετικά ικανοποιητικό.

Αν μάλιστα λάβετε υπόψη σας την απόκοσμων αποχρώσεων μουσική και το σκοτεινό περιβάλλον ορισμένων χώρων όπως οι αποθήκες, τότε έχετε μια ατμόσφαιρα-καταπέλτη για την αδρεναλίνη σας.

Η ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ

Ας αρχίσουμε με το τι δεν είναι το παιχνίδι.: Το X-COM APOCALYPSE δεν είναι το παιχνίδι που θα το εγκαταστήσετε, θα το παίξετε και θα το ξεχάσετε. Θα ξενυχτήσετε πολλές φορές για να το τελειώσετε, θα σας γίνει έμμονη ιδέα και θα το θυμάστε για πολύ καιρό. Θα σας έδινα ένα πολύ καλό tip, βασισμένο σε bug του παιχνιδιού, που θα σας έλυνε τα χέρια, αλλά δεν θέλω να χαλάσω την αυθεντική πρόκλησή του που το καθιστά αρκετά δύσκολο ακόμα και στα χαμηλά επίπεδα δυσκολίας. (Οι απαιτητικοί ας παρατηρήσουν απλώς τι γίνεται, όταν κατασκευάζετε νέα αντικείμενα.) Θα έλεγα ότι είναι το καλύτερο strategy game της χρονιάς, αλλά θα επρόκειτο για καθαρά υποκειμενική γνώμη. Είναι, πάντως, ένα Εκπληκτικά εθιστικό παιχνίδι και όσοι φανατικοί της σειράς περίμεναν απλώς το X-COM 3, ας ετοιμαστούν για μία πραγματική Αποκάλυψη.

■

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Μία σειρά παιχνιδιών που κατάφερε να αποκτήσει φανατικούς φίλους (ο πολυαγαπημένος μας εκδότης παραλίγο να με κρεμάσει ανάποδα, όταν έμαθε πως έδωσα τον τίτλο για review προτού προλάβει να τον δει καν) φθάνει αισίως στην τρίτη έκδοσή της. Αν είστε από τους καινούριους παίκτες των X-COM, ίσως απογοητευτείτε λιγάκι στην αρχή, καθώς το interface δεν είναι από εκείνα που μαθαίνονται εύκολα και, επιπλέον, η βοήθεια του manual κρίνεται απαραίτητη. Ωστόσο, μόλις καταφέρετε να εγκλιματιστείτε, ετοιμαστείτε να απολαύσετε μία εκπληκτική εμπειρία, καθώς ένα από τα strategy της χρονιάς θα εκτυλίσσεται στην οθόνη σας! Η "Αποκάλυψη" της Microprose είναι για τους gamers ίσως εξίσου σημαντική με αυτήν του Ιωάννη...

Βαγγέλης Κράτσας



ADVENTURE

ECSTATICA II

Όσοι έχετε αγοράσει την ελληνική έκδοση του παιχνιδιού, βεβαιωθείτε ότι περιέχεται ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ο χάρτης του. Χωρίς το χάρτη μη διανοηθείτε να το ξεκινήσετε. Το τονίζω αυτό γιατί μερικά πακέτα, από λάθος, δεν περιέχουν τον συγκεκριμένο χάρτη και έτσι καθίσταται αδύνατο να προχωρήσεις το παιχνίδι, αφού δεν ξέρεις πού πρέπει και πώς να πας. Αν έχετε αγοράσει ένα πακέτο με τη "στάμπα" της CD Media και δεν έχει το χάρτη, απευθυνθείτε αμέσως στην εταιρία για να σας τον προμηθεύσει. Μην την πάθετε και εσείς σαν και μένα που έπαιζα το παιχνίδι χωρίς χάρτη και για να πάω από τη μία τοποθεσία στην άλλη έκανα τρεις μέρες...

Πολλοί είναι αυτοί που περίμεναν με αγωνία το Ecstatica II, τελικά όμως φαίνεται να δικαιώνει μόνον όσους ήλπιζαν σε ένα χειμαρρώδες action game. Παρόλο που τα adventure-ίστικα στοιχεία του παραμένουν σε αρκετά υψηλό επίπεδο, το κέντρο βάρους του παιχνιδιού έχει μεταφερθεί στην action πλευρά του.

του
Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Μεσαιωνική Σαξωνία 931 π.Χ. Εχει περάσει περισσότερο από ένας χρόνος από τότε που ο ήρωάς μας νίκησε τις διαβολικές δυνάμεις στο μισογκρεμισμένο χωριό Tirich, σώζοντας έτσι την πανέμορφη Ecstatica. Μαγεμένος, τόσο από την ομορφιά της όσο και από το υπέροχο μυαλό της, είναι αποφασισμένος να την κάνει πριγκίπισσά του. Ετσι, καλπάζουν μαζί προς το προγονικό κάστρο του, διασχίζοντας τα δάση του Marches. Καθώς πλησιάζουν, αντιλαμβάνονται έντρομοι ότι τίποτε δεν φαίνεται να πηγαίνει καλά στο βασίλειό του. Ενώ απέχουν ακόμη περίπου δύο μέρες από το κάστρο, τους πιάνει μία φοβερή καταιγίδα. Με πολλή δυσκολία κατορθώνουν να βρουν μία μικρή σπηλιά όπου μπαίνουν αποκαμωμένοι αναζητώντας ένα προσωρινό καταφύγιο. Λίγο αργότερα, ο ήρωάς μας νιώθει μία φωνή από το πουθενά να μιλά κατευθείαν μέσα στο μυαλό του.

"Πρόσεξε καλά, του λέει η παράξενη φωνή, γιατί ο χρόνος είναι πια ελάχιστος. Στη διάρκεια μίας απόκρυφης τελετής, ο μεγάλος Μάγος μας είδε κάτι που με τί-



Βρίσκοντας τη φυλακισμένη Priestess που θα σε καθοδηγεί στο παιχνίδι.



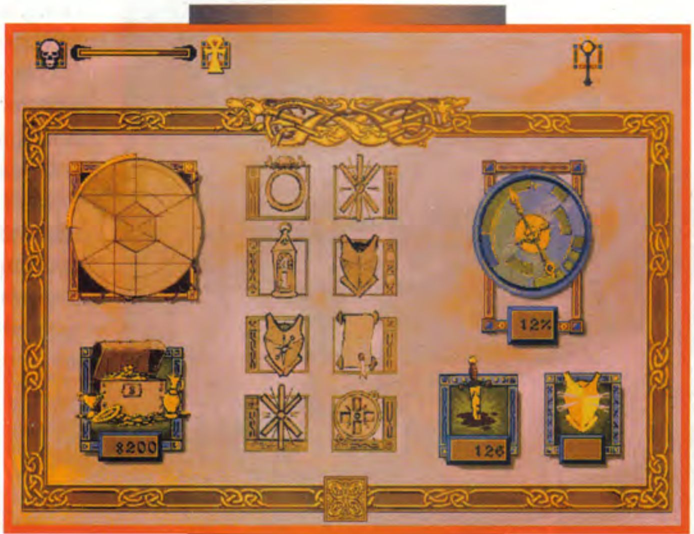
Κατεβαίνοντας τον πύργο με το stuff.



ποτα δεν έπρεπε να δει, συνάντησε κάτι που κανονικά δεν έπρεπε να έχει υπάρξει ποτέ. Η φοβερή αυτή δύναμη τον κυρίευσε και μέσα σε ελάχιστο χρόνο τον έκανε όργανό της. Τον έβαλε να σπάσει την ιερή σφραγίδα των Παλιών. Αυτή η ιερή σφραγίδα περιείχε το μεγαλύτερο απ' όλα τα μυστικά, αυτό της αρχέγονης ύπαρξης. Η γνώση του μυστικού αυτού δίνει τη δύναμη για τη δημιουργία αλλά και την καταστροφή κόσμων και θεών. Τώρα πια το κλειδί της αρμονίας, της ισορροπίας χάθηκε και κυριαρχούν το χάος και η αρρυθμία... Μοναδική ελπίδα παραμένει να βρεθούν τα κομμάτια της ιερής αυτής σφραγίδας κάτω από την ιερή φωτιά του καλοκαιρινού Ηλιοστασίου... Για να γίνει αυτό πρέπει να βρεις τα επτά κομμάτια της ιερής σφραγίδας, τα οποία μοιράστηκαν οι πέντε μεγάλοι μύστες προτού προλάβουν να τα ενώσουν με έναν ειδικό τρόπο που θα επιτρέψει στις διαβολικές τους δυνάμεις να εισβάλουν για πάντα στον κόσμο μας και να τον καταστρέψουν... Για να γίνει όμως αυτό πρέπει τα 7 κομμάτια, αφού βρεθούν, να ενωθούν με έναν και μοναδικό τρόπο αλλιώς..." Τώρα πια ξέρεις τι ακριβώς πρέπει να κάνεις. Η μοναδική ελπίδα σου είναι να βρεις αυτά τα 7 κομμάτια της ιερής σφραγίδας προτού οι πέντε μεγάλοι μύστες προλάβουν να φέρουν σε πέρας τα διαβολικά τους σχέδια.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά. Βασισμένα στην τεχνική των πολυγωνικών γραφικών που το Ecstatica 1 πρωτοπαρουσίασε, δημιουργούν έναν μοναδικό κόσμο, γεμάτο από διαφορετικές οπτικές γωνίες και εντυπωσιακές σκηνές δράσης. Το συνολικό περιβάλλον στο οποίο κινείσαι και ο κόσμος που σε περιτριγυρίζει αποτελούν κάτι όντως ξεχωριστό. Πρέπει να το δείτε για να καταλάβετε το μέγεθος της δουλειάς που έχει γίνει στον τομέα αυτό και που αποτελεί αναμφίβολα την κύρια πηγή δύναμης του παιχνιδιού. Είναι από τα παιχνίδια που μπορείς να κάθεσαι (αν σε άφηναν ήσυχο τα αμέτρητα τέρατα) και να τα χαζεύεις ώρες.



Η οθόνη που δείχνει ποια αντικείμενα έχεις βρει, πόσους έχεις σκοτώσει κ.λπ.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Psygnosis
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D arcade adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Ο ήχος του διατηρείται στα σταθερά επίπεδα των περισσότερων αντίστοιχων παραγωγών του είδους. Μπορεί να μη διακρίνεται για κάτι ιδιαίτερο, αλλά λειτουργεί αποτελεσματικά στη δημιουργία μιας αγωνιώδους και αγχώδους ατμόσφαιρας.

Ο χειρισμός του απαιτεί οπωσδήποτε σημαντικό χρόνο εξοικείωσης, μια και οι διαθέσιμες κινήσεις του ήρωά μας είναι πάρα πολλές. Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο ESCAPE, εμφανίζεται το μενού που περιέχει τα START GAME, SAVE GAME, LOAD GAME, SETTINGS και QUIT. Το Settings περιέχει ρυθμίσεις για τα Music, Sound Effects, Difficulty Level (σας συνιστώ να το βάλετε στο Easy εκτός και αν σας αρέσει το "παίδεμα") και το Resolution.

Με το πλήκτρο "I" εμφανίζεται/εξαφανίζεται η Icon Bar και με το πλήκτρο Enter/Return εμφανίζεται η ειδική Icon Page (εξαφανίζεται πατώντας το πλήκτρο Escape). Το πλήκτρο SpaceBar παίρνει κάποιο αντικείμενο ή ενεργοποιεί τη γυάλινη σφαίρα. Το αριστερό πλήκτρο SHIFT αντιστοιχεί στο πήδημα (ειδικά



Πρόσεξε καλά το ακόντιο που υπάρχει κάτω από το στόμα με το κλειδί.



ADVENTURE



Σκοτώνοντας μερικούς εχθρούς θα εμφανίζεται ένα φλασκί, με το περιεχόμενο του οποίου αναπληρώνεις τη χαμένη ενέργειά σου.



Κατεβαίνοντας τα σκαλιά αυτά, η πόρτα πίσω σου θα κλείσει.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η συνέχεια του περίφημου Ecstatica, δυστυχώς, αποδείχθηκε πολύ κατώτερη των προσδοκιών μας. Δεν έχει το παραμικρό δείγμα ισορροπίας ανάμεσα στα διαφορετικά στοιχεία της δράσης του. Κρίμα γιατί διαθέτει εκπληκτικά γραφικά και έναν πολύ "πλούσιο" και μεγάλο σε έκταση κόσμο/περιβάλλον.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΡΙΦΟΙ	70

75



μαζί με το εμπρός βέλος κίνησης), ενώ το πλήκτρο "S" κάνει αυτόματο QuickSave σε όποια θέση κι αν είστε και είναι διαθέσιμο οποτεδήποτε θελήσετε να κάνετε Load. Το δεξί πλήκτρο ALT αφήνει κάτω ή ανταλλάσσει ένα αντικείμενο που κρατάτε. Τέλος, αν και το manual δεν αναφέρει τίποτα, πατώντας το πλήκτρο "C" το παιχνίδι φαίνεται να προσπαθεί να τραβήξει μία εικόνα της θέσης όπου είστε και σας ζητά ονομασία. Ο,τι όνομα όμως και αν δίνω ή σε όποιο directory και αν προσπαθώ να τη σώσω, το πρόγραμμα μου λέει ότι δεν μπόρεσε να "τραβήξει" τη συγκεκριμένη φωτογραφία.

Η Icon Bar που προαναφέραμε δείχνει την ενέργεια ζωής που σας απομένει. Επισημαίνεται ότι, όταν μαζέψετε 30.000 πόντους από διάφορους θησαυρούς, πατώντας το πλήκτρο F12 τους ανταλλάσσετε με extra ενέργεια ζωής. Σε αυτό το σημείο θα φαίνεται επίσης και η μαγική σας ενέργεια που έχει maximum 5 αστέρια. Με αυτή την ενέργεια μπορείτε να ρίξετε 18 μικρές μπάλες φωτιάς, ή 9 μέτριες, ή 6 μεγάλες, ή κάποιον άλλον συνδυασμό. Οταν αυτή εξαφανιστεί, πρέπει να ξαναβρείτε άλλη για να μπορέσετε να ξανακάνετε χρήση μαγείας. Επίσης, μέσα στο παιχνίδι θα βρείτε συγκεκριμένα αντικείμενα που αυξάνουν τη δύναμή σας, ενώ πάλι ένα ειδικό icon θα εμφανιστεί στην Icon Bar. Τέλος, τα όπλα που χρησιμοποιείτε μπορεί να περιέχουν μαγεία ή όχι. Στο ειδικό icon που θα εμφανιστεί, τα μεν διαμάντια θα δείχνουν πόσο δυνατή ή όχι μαγεία διαθέτει το όπλο αυτό, ενώ η μπάρα στα δεξιά θα δείχνει πόση μαγική δύναμη απομένει στο συγκεκριμένο όπλο.

Η ειδική Icon Page δείχνει στην επάνω δεξιά γωνία το ποσοστό επί τοις εκατό του συνολικού κόσμου που έχετε εξερευνήσει, η πανοπλία το αν έχετε βρει κάποιο ειδικό αντικείμενο που σας προφυλάσσει από τις επιθέσεις (maximum δύναμη 2 διαμάντια), το μαχαίρι πόσους εχθρούς έχετε σκοτώσει, το χρυσάφι κάτω αριστερά πόση είναι η αξία του θησαυρού που έχετε συγκεντρώσει (είπαμε ότι όταν έχετε 30.000 πατάτε το F12), ενώ ακριβώς από πάνω ποια κομμάτια της ιερής σφραγίδας έχετε βρει και ποια όχι. Στο μέσον επίσης φαίνονται ή όχι τα 8 ειδικά αντικείμενα που πρέπει να ανακαλύψετε για να τελειώσετε το παιχνίδι. Οταν βρείτε κάποιο από αυτά ή κάποιο από τα 7 κομμάτια της ιερής σφραγίδας, τότε αυτά αυτόματα φωτίζουν τα αντίστοιχα icons στην Icon Page και παραμένουν εκεί μόνιμα.

Και ερχόμαστε τώρα στα δύσκολα. Δεν ξέρω αν οι προγραμματιστές του παιχνιδιού ζήλεψαν την επιτυχία του Tomb Raider ή όχι, γεγονός όμως είναι ότι έδωσαν στον ήρωα πάρα πολλές κινήσεις, συνολικά 96! Ναι, διαβάζετε σωστά, ο ήρωας μπορεί να κάνει συνολικά 96 κινήσεις. Προσωπικά πιστεύω ότι δεν χρειάζονται όλες, αλλά αυτά κάνει ο ανταγωνι-



σμός. Ο ήρωας κινείται με τα arrow πλήκτρα (τα 4 βελάκια). Τώρα πατώντας κάποιο από τα βελάκια και ανάλογα το CTRL πλήκτρο ή όχι, κάποιο από τα βελάκια και ανάλογα το αριστερό ALT πλήκτρο ή όχι και, τέλος, κάποιο από τα βελάκια και ανάλογα το αριστερό ALT μαζί με το CTRL πλήκτρο ή όχι ο ήρωας θα κάνει 12 διαφορετικές κινήσεις. Οι κινήσεις δε αυτές λειτουργούν προσθετικά αν κρατάτε μαγικά, όπλα, όπλα και μαγικά, κολυμπάτε χωρίς όπλα, κολυμπάτε με όπλα, έχετε μαγικό όπλο αλλά δεν έχετε μαγεία και, τέλος, έχετε και μαγικό όπλο και μαγεία.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή και υποβλητική. Τα γραφικά του δημιουργούν έναν ανεπανάληπτο κόσμο, ενώ η καταιγιστική δράση τους έρχεται να αναδείξει το χάος που επικρατεί. Η δράση του, όπως προείπαμε, είναι εξαιρετικά πλούσια. Από τη στιγμή που θα βρεθείς στον Dark Tower, θα έχεις αμείλικτο αντίπαλό σου και το χρόνο. Γι' αυτό κάνε SAVE, παίξε όσο περισσότερο μπορείς, κάνε LOAD και προχώρησε μέχρι να το τελειώσεις. Φυσικά, στο τέλος πρέπει να σκοτώσεις τον Archmage, αλλά αν έχεις επιζήσει μέχρι τότε, δεν πρέπει να σου φανεί ιδιαίτερα δύσκολο. Τα 7 κομμάτια της σφραγίδας θα τα βρεις στα: 1. Στις σκάλες του χολ, αφού σκοτώσεις τους Shadow Warriors. 2. Δίπλα στο σκελετό στο θρόνο, αφού πρώτα πάρεις τα ειδικά κρανία από τις κατακόμβες. 3. Στο ξέφωτο στον κήπο, αφού σκοτώσεις τις Αμαζόνες και τη Sorceress. 4. Στο επίπεδο κάτω από τον πύργο του Warlock. 5. Στη φωλιά του Necromancer. 6. Στην αρχή του κήπου, πίσω από το παράξενο λουλούδι. 7. Στον Dark Tower, από το δεύτερο επίπεδο και μετά.





Από τα πιο εντυπωσιακά γραφικά του παιχνιδιού.

Αντίστοιχα θα βρεις τα 8 αντικείμενα στα: 1. Medallion: Στο δωμάτιο μετά τις κατακόμβες. 2. Armor: Στον τύμβο στο νεκροταφείο. 3. Ring: Στη φωλιά της Sorceress. 4. Παράξενο αντικείμενο: Στον πύργο του Wizard. 5. Armor: Στον πύργο του Wizard. 6. Παράξενο αντικείμενο: Μέσα στο πηγάδι στην αρχή του παιχνιδιού. 7. Lantern: Στην κατοικία του Hunter και 8. Scroll: Στον Dark Tower, από το δεύτερο επίπεδο και μετά.

Τα τέρατα φαίνεται να είναι "μεσαίας" κλάσης. Σημειώστε όμως ότι το καθένα απαιτεί ξεχωριστή τακτική, ενώ προσέξτε καλά τους φτερωτούς δράκους, μια και "φτύνουν" φωτιά από μακριά και έτσι μπορούν να σας σκοτώσουν προτού καν τους πλησιάσετε. Σκοτώνοντας διάφορα τέρατα θα βρίσκετε κάθε τόσο ένα φλασκί. Πηγαίνοντας πάνω του, το παίρνετε και, πίνοντάς το, αναπληρώνετε λίγη από τη χαμένη ενέργειά σας.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, πήγαινε στον σιδερά και πάρε γρήγορα το σπαθί. Είναι το πρώτο σου καλό όπλο. Τώρα πήγαινε στον Guard Tower (δες το χάρτη) και ανέβα κατευθείαν στην κορυφή. Στάσου δίπλα στο κεφάλι με το κλειδί, κάνε SAVE και δοκίμασε να το πάρεις. Πρόσεξε το ακόντιο-παγίδα. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/2 στα 66 MHz Windows 3.1.



12MB RAM.



2x CD-ROM drive, Windows συμβατή κάρτα ήχου με DAC.



1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει ένα CD, μας έδωσε η CD Media.



ACTION



MOTO RACER



Είχαμε αρκετό καιρό να δούμε έναν αξιόλογο τίτλο με θέμα τις αγωνιστικές μηχανές. Μία από τις θυγατρικές εταιρίες του κολοσσού που ακούει στο όνομα Electronic Arts, η Delphine Software International, αντιλήφθηκε -όπως φαίνεται- την έλλειψη στο είδος, με αποτέλεσμα να παρουσιάσει πρόσφατα το Moto Racer.

Του Ιάσονα Δούζα
dj@ath.forthnet.gr

Αν και δεν είμαι λάτρης των μηχανών, οφείλω να ομολογήσω ότι από την πρώτη στιγμή που το Moto Racer έπεσε στα χέρια μου, με περιέβαλε μία αίσθηση ενθουσιασμού και αισιοδοξίας για τον τίτλο. Βλέπετε, πριν από αρκετούς "αιώνες" για τον κόσμο των υπολογιστών, σε ένα παλαιολιθικό μηχάνημα (βλ. Atari ST!), ένα από τα πολύ αγαπημένα μου παιχνίδια ήταν το Super Hang-On, ένα arcade racing με μηχανές. Παρατηρώντας τη συσκευασία του Moto Racer, κατάλαβα πως πρόκειται για ένα πλήρως arcade παιχνίδι, με κανένα ουσιαστικό στοιχείο simulation τίτλου. Φαινομενικά, επρόκειτο δηλαδή για μία παραλλαγή του Super Hang-On, με σαφώς καλύτερα γραφικά και ήχο και επιπλέον χαρακτηριστικά. Εξετάζοντας το παιχνίδι σε βάθος, η αρχική σκέψη μου επιβεβαιώθηκε πλήρως. Το Moto Racer είναι το Super Hang-On του '97! Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή...

Η εγκατάσταση του τίτλου πραγματοποιήθηκε απρόσκοπτα κάτω από τα Windows 95. Οπως η πλειονότητα των νέων τίτλων, έτσι και το Moto Racer τρέχει αποκλειστικά στο ανωτέρω λειτουργικό σύστημα με τη χρήση του DirectX (έκδοση 3.0A συγκεκριμένα, η οποία περιλαμβάνεται στο CD). Τα δύο σημαντικότερα τεχνολογικά χαρακτηριστικά του τίτλου, όπως παρουσιάζονται στη συσκευασία, είναι η υποστήριξη των MMX επεξεργαστών και ορισμένων 3D καρτών γραφικών μέσω του Direct3D. Από μόνα τους αυτά τα χαρακτηριστικά αποτελούν κίνητρα για την απόκτηση του παιχνιδιού.



GAMEPLAY - INTERFACE

Από την εισαγωγική κιόλας οθόνη, όπου καλούμαστε να βάλουμε τα τρία πρώτα γράμματα του ονόματός μας, δημιουργείται η εντύπωση ότι βρισκόμαστε μπροστά σε ένα coin-op ή κάποια παιχνιδομηχανή και όχι σε συμβατό υπολογιστή. Αυτό συμβαίνει διότι όλα τα μενού είναι ιδιαίτερα απλά και κατανοητά στη χρήση τους, με εντυπωσιακά 3D γραφικά, μεγάλα εικονίδια και άψογη κίνηση που δένει απόλυτα με το arcade κλίμα του παιχνιδιού. Στην κύρια οθόνη του Moto Racer επιλέγουμε εάν θα τρέξουμε μόνοι μας ή μέσω κάποιου link με άλλους παίκτες. Κατόπιν, καλούμε το κυρίως μενού (Options) όπου πραγματοποιούμε όλες τις βασικές επιλογές, όπως επίπεδο δυσκολίας, επίπεδο λεπτομέρειας, αριθμό αντιπάλων, ενεργοποίηση ή μη του 3D στο hardware και άλλες λεπτομέρειες που αφορούν στον ήχο.

Ξεκινώντας ένα παιχνίδι, μας προσφέρονται τρεις επιλογές: εξάσκηση, μεμονωμένος αγώνας ή πρωτάθλημα (δηλαδή, σειρά



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

αγώνων όπου βραβευόμαστε με βαθμούς). Οι αρχικές πίστες που μπορούμε να επιλέξουμε διακρίνονται σε μόλις τέσσερις και στην περίπτωση της εξάσκησης και του μεμονωμένου αγώνα μπορούμε να αγωνιστούμε σε όποια απ' αυτές θελήσουμε. Στην εξάσκηση έχουμε επιπλέον τη δυνατότητα να μεταβάλουμε των αριθμό των γύρων που απαιτούνται προκειμένου να τερματίσουμε, ενώ η λειτουργία συναγωνισμού με το χρονόμετρο είναι προαιρετική. Ολες οι πίστες είναι κυκλικές, ενώ ενδιάμεσα υπάρχουν τα γνωστά σημεία ελέγχου (CheckPoints), τα οποία πρέπει να περάσουμε σε ορισμένο χρονικό διάστημα ώστε να συνεχίσουμε. Οσο ταχύτερα, δε, περνάμε από ένα CheckPoint τόσο περισσότερος χρόνος μάς δίνεται για το επόμενο, όπως άλλωστε συμβαίνει σε όλα τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν την ίδια μέθοδο. Οι τέσσερις αρχικές πίστες διακρίνονται σε δύο ταχύτητας και ισάριθμες μότο-κρος (εκ των οποίων η μία λαμβάνει χώρα σε χωμάτινο δρόμο και η άλλη σε χιόνι!). Στις τέσσερις επιπλέον πίστες που διαθέτει το Moto Racer αποκτάμε πρόσβαση, αφού επιλέξουμε τη διοργάνωση του πρωταθλήματος. Ωστόσο, για να προχωρήσουμε στην επόμενη πίστα, πρέπει να τερματίσουμε ανάμεσα στους τρεις πρώτους. Υπάρχει ευτυχώς η δυνατότητα αποθήκευσης ενός συγκεκριμένου πρωταθλήματος οποιαδήποτε στιγμή θελήσουμε, ώστε να συνεχίσουμε αργότερα. Από τις συνολικά οκτώ πίστες, οι μισές είναι ταχύτητας και οι υπόλοιπες μότο-κρος. Φυσικό είναι, λοιπόν, να υπάρχουν και οι ανάλογες μηχανές για κάθε τύπο πίστας. Ετσι, για τις πίστες ταχύτητας επιλέγουμε ανάμεσα σε οκτώ "street" μηχανές, ενώ για τις πίστες μότο-κρος ανάμεσα σε ισάριθμες "motocross" μηχανές. Κάθε μηχανή διαθέτει τέσσερα χαρακτηριστικά τα οποία αφορούν στην επιτάχυνση, την τελική ταχύτητα, το κράτημα και τα φρένα, ενώ μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε χειροκίνητο ή αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων. Κάθε μηχανή, λοιπόν, συμπεριφέρεται από λίγο έως εντελώς διαφορετικά στο δρόμο, οπότε θα πρέπει να πειραματιστείτε ώστε να βρείτε την ιδανική για εσάς, έχοντας όμως κατά νου και το είδος της διαδρομής. Η σωστή μηχανή για κάθε πίστα θα σας δώσει ένα σημαντικότατο προβάδισμα στη διεκδίκηση του τίτλου.

Υστερα από την πολύωρη ενασχόλησή μου με το παιχνίδι, μπορώ μετά βεβαιότητας να πω ότι το λιγότερο σημαντικό χαρακτηριστικό σε μία μηχανή είναι τα φρένα της, τα οποία σπάνια θα χρειαστείτε, αφού η ταχύτητα του Moto Racer συνεπαίρνει πέρα από κάθε προηγούμενο. Σε μία δύσκολη κατάσταση, λοιπόν, το να πατήσετε τα φρένα είναι ίσως το τελευταίο που θα σας έρθει στο μυαλό. Ετσι, είναι προτιμότερο, κατά την επιλογή, να εστιάσετε σε άλλους σημαντικότερους παράγοντες, όπως το κράτημα, που μπορεί να



Λίγο μετά την εκκίνηση στην παραλιακή λεωφόρο!

ΕΤΑΙΡΙΑ
Electronic Arts - Delphine Software International
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Arcade Racing
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Καθοριζόμενο



Βουνά γεμάτα με χιόνι...





Ξέχασα να βάλω βενζίνη!

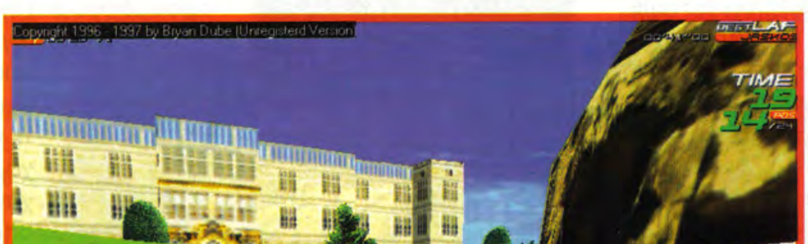
παίξει τον πιο καθοριστικό ρόλο στο πλασάρισμα μίας καλής θέσης.

Τα τρία επίπεδα δυσκολίας που διαθέτει το Moto Racer είναι πολύ καλά "τοποθετημένα", αν και αρχικά αντιμετώπισα ιδιαίτερο πρόβλημα στο να τερματίσω μία συγκεκριμένη πίστα, ακόμα και στο εύκολο επίπεδο. Μόλις όμως βρήκα τη μηχανή που με εξυπηρετούσε καλύτερα, και ύστερα από μικρή εξάσκηση μαζί της, κατάφερα να τεθώ επικεφαλής και να τερματίσω πρώτος στον αγώνα. Οι αντίπαλοι που αντιμετωπίζετε είναι κατ' επιλογή 12 ή 24. Φυσικά, στη δεύτερη περίπτωση τα πράγματα δυσκολεύουν αρκετά, αλλά με τους περισσότερους αντιπάλους αποκτάς μεγαλύτερη εμπειρία στο χειρισμό της μηχανής. Ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που επιλέγουμε στο πρωτάθλημα, ενεργοποιούνται και ανάλογες λειτουργίες (όπως αντιστροφή αγώνων, όπου τρέχουμε κάθε πίστα με αντίστροφη κατεύθυνση, και μοτοσικλέτες "τσέπης" που είναι ό,τι δηλώνει το όνομά τους!). Για παράδειγμα, στο εύκολο επίπεδο οι πίστες που μπορούμε να τρέξουμε είναι έξι συν τη λειτουργία της αντιστροφής αγώνων, ενώ στο μεσαίο και δύσκολο επίπεδο είναι οκτώ συν τις λειτουργίες αντιστροφής αγώνων και μοτοσικλετών "τσέπης".

Μπορούμε να παρακολουθούμε την εξέλιξη του αγώνα από έξι διαφορετικές απόψεις (πέντε εμπρός και μία πίσω!), με περισσότερο εντυπωσιακή αυτήν της θέας του αναβάτη, η οποία ανεβάζει την αδρεναλίνη στα ύψη, αφού σου δίνει την αίσθηση ότι βρίσκεσαι επάνω στη μηχανή.

Μέσα στον αγώνα δεν έχουμε τη δυνατότητα να βγούμε εκτός πίστας, καθώς στην προσπάθειά μας αυτή προσκρούουμε στο σύνηθες "αόρατο" τείχος. Η χρήση του Spacebar στο Moto Racer επιτελεί διαφορετική λειτουργία ανάλογα με το είδος της πίστας. Ετσι, στις πίστες ταχύτητας η μηχανή σηκώνεται σούζα (!), με αποτέλεσμα να αποκτάμε πολύ καλύτερη επιτάχυνση αλλά και να αντιμετωπίσουμε μεγάλο κίνδυνο για ανατροπή σε ενδεχόμενο χτύπημα. Στις πίστες μότο-κρος ο αναβάτης εκτελεί διάφορα εντυπωσιακά -και διαφορετικά πολλές φορές- ακροβατικά! Φυσικά, η χρήση του Spacebar δεν είναι απαραίτητη προϋπόθεση για να κερδίσουμε έναν αγώνα, αλλά αποδεικνύεται μία έξυπνη επιλογή σε δύσκολες καταστάσεις, ενώ παράλληλα μας βγάζει από τη μονοτονία. Κατά τη διάρκεια του αγώνα συναντάμε όλες τις απαραίτητες ενδείξεις, ενώ ένας μικρός -αλλά σημαντικός- χάρτης μάς πληροφορεί για τη θέση, τόσο τη δική μας όσο και των αντιπάλων μέσα στην πίστα.

Πολύ ωραίος είναι ο τρόπος με τον οποίο στρίβει η μηχανή. Θα τον βρείτε τελείως



Στο βάθος δεσπόζει μία πανέμορφη βίλα...



διαφορετικό από αυτόν κάθε arcade παιχνιδιού με αυτοκίνητα (όπως π.χ. το Need for Speed 2). Αναλογιζόμενοι δε τα δύο διαφορετικά στιλ που απαιτούνται για τις ανάλογες πίστες, δεν μπορεί παρά να αποτελεί άλλο ένα σημαντικό ατού του τίτλου. Μετά το τέλος ενός αγώνα, υπάρχει η δυνατότητα επανάληψής του όπως έχει ληφθεί από τις κάμερες που βρίσκονται μέσα στην πίστα (κάτι παρόμοιο με το Grand Prix 2). Το replay είναι τόσο εντυπωσιακό που για αυτό και μόνο αξίζει να τελειώσεις έναν αγώνα ή να αγωνίζεσαι θεαματικά ώστε να απολαύσεις ύστερα τις επιδέξιες κινήσεις σου.

Μία επίσης χρήσιμη λειτουργία είναι ότι μπορούμε να ξανατρέξουμε μία πίστα αμέσως, δίχως να χρειαστεί επιστροφή στα διάφορα μενού, πατώντας το πλήκτρο "ESC" και στη συνέχεια "Restart".

Στον τομέα του multiplayer gaming το Moto Racer δεν κάνει κανέναν συμβιβασμό, με αποτέλεσμα να προσφέρονται όλες οι δυνατές λύσεις (IPX, Internet TCP/IP, Serial connection και modem) για παιχνίδι ανάμεσα σε μέχρι οκτώ παίκτες.

Δυστυχώς, δεν υπάρχει επιλογή για παιχνίδι ανάμεσα σε δύο άτομα ταυτόχρονα στον ίδιο υπολογιστή, κάτι που θα μπορούσε να επιτευχθεί χωρίζοντας την οθόνη στα δύο όπως συμβαίνει, για παράδειγμα, στο Need for Speed 2.

Ολοκληρώνοντας τον τομέα του gameplay, το κυριότερο ίσως ατού του Moto Racer είναι το αίσθημα ταχύτητας που προσφέρει το οποίο κόβει κυριολεκτικά την ανάσα. Είναι αλήθεια ότι ελάχιστα παιχνίδια έχουν κατορθώσει να προσφέρουν την αίσθηση του Moto Racer δίχως να κάνουν κάποιου είδους συμβιβασμούς.



Περνώντας τη σήραγγα από τη θέα του αναβάτη...



Οι μηχανές του Moto Racer μπαίνουν με τις "πάντες" στις στροφές, ακόμα και στο χιόνι!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

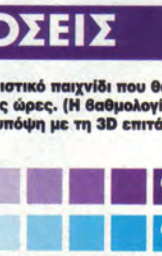
Τα γραφικά του Moto Racer πλησιάζουν το άριστο για παιχνίδι του είδους και σίγουρα εντυπωσιάζουν και τον πλέον αμύητο. Το frame rate δεν θυσιάζεται για χάρη της υψηλής λεπτομέρειας, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν χρειάζεστε ένα πολύ ισχυρό σύστημα προκειμένου να απολαύσετε το παιχνίδι. Στον υπολογιστή της δοκιμής μας (έναν Cyrix 6x86 P166+, με 32MB EDO RAM και την νέα ATI 3D PRO TURBO για κάρτα γραφικών) το Moto Racer δεν α-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το Moto Racer είναι ένα εθιστικό παιχνίδι που θα σας απασχολήσει για πολλές ώρες. (Η βαθμολογία των γραφικών λαμβάνεται υπόψη με τη 3D επιτάχυνση ενεργοποιημένη.)

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	94

93





ACTION



Προσοχή στις ταμπέλες!

πέδιδε καθόλου ικανοποιητικά στην υψηλή ανάλυση (640x480) και με full detail. Αυτό αρχικά μου προξένησε ιδιαίτερη εντύπωση. Διαβάζοντας όμως το αρχείο readme στο CD ανακάλυψα ότι ευθυνόταν αποκλειστικά ο Cyrix, καθώς το Moto Racer κάνει εκτεταμένη χρήση της FPU (δηλαδή του μαθηματικού συνεπεξεργαστή), η οποία είναι πολύ αργή στον επεξεργαστή της Cyrix. Για το λόγο αυτόν προτείνεται η χρήση ενός Pentium ή AMD επεξεργαστή, ειδεμή θα πρέπει να υποστείτε το ενοχλητικό μέτρημα των frames! Ωστόσο, με κάποιους συμβιβασμούς στον τομέα της ανάλυσης κατάφερα να αποσπάσω αρκετά καλή κίνηση ακόμα και από τον Cyrix. Συγκεκριμένα, για να "βολέψει" τα περισσότερα συστήματα, το Moto Racer διαθέτει έξι (!) διαφορετικές αναλύσεις (320x200, 320x240, 400x300, 512x384, 640x400, 640x480). Ακόμα και οι χαμηλές αναλύσεις είναι αρκετά εντυπωσιακές, ενώ στο σύστημα που προανέφερα "πετούσε" στην ανάλυση 400x300 και πήγαινε αρκετά ικανοποιητικά στην 512x384, η οποία αποδίδει πολύ υψηλής ποιότητας γραφικά.

Η λεπτομέρεια είναι όντως εκπληκτική, εάν τη θέσετε στο υψηλότερο επίπεδο. Δεν θα συναντήσετε ανθρώπους να παρακολουθούν τον αγώνα γύρω από την πίστα, αλλά αυτό δεν αποτελεί αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού, αναλογιζόμενοι ότι η έλλειψη των θεατών θα αυξάνει -κατά πάσα πιθανότητα- το frame rate. Ο αντίπαλος αναβάτης κινείται σαν αληθινός, οι ρόδες σπινάρουν στην πίστα και γλιστράνε στις ορατές και αόρατες ατέλειες του δρόμου, ενώ διασκορπίζουν το χώμα και το χιόνι με ωραίο τρόπο. Επίσης, οι συγκρούσεις με άλλες μηχα-



Ενα μικρό άλμα με τα πόδια στον αέρα!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Pentium 90MHz.


16MB RAM, Windows 95.


2x CD-ROM drive.


SVGA 2MB συμβατή με Direct Draw.


Το παιχνίδι έρχεται με οδηγίες στα ελληνικά και μας το πρόσφερε το κατάστημα Multirama-Γερμανός. Αντιπροσωπεύεται από την Plotline.



νές καθώς και οι ανατροπές μοιάζουν ιδιαίτερα πετυχημένες.

Η μουσική υπόκρουση είναι πολύ καλή, ενώ δεν γίνεται ιδιαίτερα αισθητή κατά τη διάρκεια του αγώνα. Το κύριο στοιχείο του Moto Racer, όσον αφορά στον τομέα του ήχου, είναι τα άριστα ηχητικά εφέ που προσδίδουν άλλη διάσταση στο παιχνίδι. Κάθε μηχανή "ακούγεται" διαφορετικά, με ήχο υψηλής ποιότητας και πιστότητας που "ανάβει τα αίματα". Σε γενικές γραμμές, οι "street" μηχανές έχουν μία εντελώς διαφορετική ηχητική αίσθηση από τις "moto-cross". Εκτός των άλλων, τα εκπληκτικά εφέ συνδράμουν στην αλλαγή της ταχύτητας (αφού μπορούμε να κρίνουμε εύκολα τις "στροφές" του κινητήρα), ενώ μας "συμβουλεύουν" για την απόσταση των αντιπάλων. Μερικές άλλες λεπτομέρειες, όπως το ελικόπτερο που παράγει έναν "ενοχλητικό" θόρυβο, ο γλάρος ή ο γύπας που ακούς να κράζει όταν περνά ξυστά πάνω από το κεφάλι σου, ολοκληρώνουν την πολύ καλή εικόνα.

Εάν είστε κάτοχοι μίας γρήγορης κάρτας 3D, θα δείτε το Moto Racer σε όλο του το μεγαλείο. Εγώ, είχα στη διάθεσή μου την ταχύτερη 3D κάρτα της αγοράς, την Diamond Monster 3D, η οποία περιλαμβάνει το πανίσχυρο chipset Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive. Ό,τι και να σας πω για την ποιότητα και ειδικά για την ταχύτητα των γραφικών με τη χρησιμοποίηση της προαναφερθείσας κάρτας θα είναι λίγο. Πρέπει να το δείτε μόνοι σας για να το πιστέψετε. Αρκεί να τονίσω ότι δεν υπήρχε καθόλου pixel-ιασμα, ενώ το frame rate πρέπει να βρισκόταν συνεχώς πάνω από τα 30 frames το δευτερόλεπτο στην ανάλυση 640x480 με 65.000 χρώματα (ναι, ακόμα και στον Cyrix)! Κάτω από αυτές τις συνθήκες, είχα την εντύπωση ότι έπαιζα ένα από τα καλύτερα coin-ops (σε αυτό συνδράμει αποφασιστικά και το ίδιο το Moto Racer) και σε καμία περίπτωση παιχνίδι PC. Δυστυχώς, δεν είχα την ευκαιρία να το δοκιμάσω με κάποιον



Οδεύοντας με "πανηγυρισμούς" προς τον τερματισμό.

MMX επεξεργαστή, αλλά κρίνοντας από άλλα παιχνίδια, το MMX δεν παραδίδει σημαντικά ανώτερα αποτελέσματα στον τομέα της ταχύτητας, ενώ φυσικά δεν βελτιώνει την ποιότητα των γραφικών όπως μία κάρτα 3D. Ένα bug που παρατήρησα είναι ότι πρέπει να επιλέγουμε ενεργοποίηση της τεχνικής bi-linear filtering κάθε φορά που ξεκινάμε το παιχνίδι (αφού η επιλογή μας αυτή δεν αποθηκεύεται), ειδάλλως δεν αφαιρείται το pixel-ιασμα.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν θέλετε πλούσια δράση και ταυτόχρονα σας συγκινούν τα racing games, τότε το Moto Racer είναι σίγουρα το παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε με τίποτα. Εκπληκτικό από κάθε άποψη, θα σας κρατήσει καθηλωμένους μπροστά την οθόνη σας για αρκετό καιρό. Το PC Master, εξάλλου, το τιμά κατάλληλα στο παρόν τεύχος, αφιερώνοντάς του ένα εξασέλιδο review, μπόλικα hints & tips στην ομώνυμη στήλη και, τέλος, ένα playable demo του στο συνοδευτικό CD-ROM. Τι άλλο θέλετε;

Βαγγέλης Κράτσας

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ...

Το Moto Racer καταφέρνει χωρίς φανφάρες να αναδειχτεί ένας πραγματικός "νικητής". Ίσως σας κάνει να σκεφτείτε μία ενδεχόμενη αναβάθμιση του επεξεργαστή σας ή την αγορά μιας καλής κάρτας 3D, αλλά το αξίζει εάν είστε λάτρες αυτού του είδους παιχνιδιών και όχι μόνο. Το Moto Racer δεν εμφανίζει σημαντικά μειονεκτήματα, ίσως γιατί δεν υπόσχεται κάτι το οποίο δεν δύναται να πραγματοποιήσει. Πρόκειται για ένα καθαρά arcade παιχνίδι που προσφέρει μοναδική αίσθηση της ταχύτητας, περιλαμβάνει άριστα γραφικά και ήχο και υποστηρίζει τις νεότερες τεχνολογίες ώστε να παραδώσει ένα άρτιο σύνολο. ■



THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Η θριαμβευτική πορεία του Μεγάλου Αλεξάνδρου από τη Μακεδονία μέχρι τον Υδάσπη ποταμό, στην Ινδία, υπήρξε ένα από τα μεγαλύτερα στρατιωτικά κατορθώματα του κόσμου. Η πιστή αναπαράσταση της ατμόσφαιρας των μεγάλων μαχών που έδωσε ο Αλέξανδρος είναι η απόλυτη πρόκληση για το στήσιμο ενός παιχνιδιού στρατηγικής.

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Η ιστορία τού απένειμε τον τίτλο του Μεγάλου, αφού σε μόλις δέκα χρόνια κατόρθωσε να υποτάξει μια πανίσχυρη αυτοκρατορία και να ξεπεράσει τα σύνορα του τότε γνωστού κόσμου. Με απαράμιλλες στρατηγικές ικανότητες και τον καλύτερα οργανωμένο στρατό της εποχής, κατόρθωνε να νικά τους αντιπάλους του ακόμη και όταν διέθεταν στρατεύματα πολλαπλάσια των δικών του. Κυρίεψε αναρίθμητες πόλεις, ίδρυσε πολλές νέες που έφεραν το όνομά του και δημιούργησε ένα αχανές κράτος που εκτεινόταν σε εκατομμύρια τετραγωνικά



χιλιόμετρα και έφθανε ως την Αίγυπτο, τη Σκυθία και τις Ινδίες. Ο Αλέξανδρος ονομάστηκε Μέγας γιατί ο κόσμος δεν γνώρισε παρά ελάχιστους στρατηλάτες τόσο ικανούς και τόσο φιλόδοξους όσο αυτός.

Η δημιουργία ενός παιχνιδιού στρατηγικής γύρω από τις μάχες του είναι μια αρκετά δύσκολη υπόθεση, καθώς πρέπει να βρεθεί η χρυσή τομή μεταξύ ευχάριστης ενασχόλησης και πιστής απόδοσης των ιστορικών συνθηκών. Αυτό τουλάχιστον υποστηρίζει ο κανόνας για τα παιχνίδια στρατηγικής με ιστορικό χαρακτήρα που σέβονται τον εαυτό τους (και την ιστορία). Το συγκεκριμένο παιχνίδι, που αναπτύχθηκε από τη Erudite Software και διανέμεται από την Interactive Magic, καταφέρνει να ανταποκριθεί με έναν ιδιότυπο αλλά επιτυχημένο τρόπο στον κανόνα αυτόν. Το βασικό είναι να μάθετε το χειρισμό της φάλαγγας. Και αν σας φαίνεται δύσκολη η διοίκηση ενός στρατιωτικού σώματος με ακόντια μήκους έξι μέτρων, μην ανησυχείτε. Ενα ποντίκι είναι αρκετό.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο μακροσκελής τίτλος του παιχνιδιού δηλώνει καθαρά περί τίνος πρόκειται. Αν νομίζετε πως θα ζήσετε την πορεία του Αλεξάνδρου σε όλες τις λεπτομέρειές της, μάλλον πέφτετε έξω. Δεν πρόκειται να λύσετε τον γόρδιο δεσμό ούτε να διοικήσετε το μακεδονικό κράτος. Μιλάμε για ένα "καθαρόαιμο" πολεμικό παιχνίδι που δεν ασχολείται με τίποτε άλλο παρά με συγκεκριμένες μάχες, χωρίς καμία δυνατότητα απόκλισης από την πραγματική ιστορία. Οι μάχες μπορούν να παιχθούν είτε μεμονωμένες είτε με τη μορφή εκστρατείας. Ακόμα και στην περίπτωση της εκστρατείας, όμως, οι παρεμβάσεις που μπορεί-



τε να κάνετε είναι λίγες, καθώς αυτή ακολουθεί μια γραμμική πορεία: ή νικάτε σε όλες τις αναμετρήσεις ή χάνετε.

Χωρίς, λοιπόν, καμία ιδιαίτερη ρύθμιση ορίζετε σε μία από τις δέκα περιλαμβανόμενες μάχες (Χαιρώνεια, Λύγινος, Πέλλα, Γρανικός, Ισσός, Γαυγάμηλα, Σαμαρκάνδη, Ιαξάρτης, Αρίγαιο και Υδάσπης) κάποιο επίπεδο δυσκολίας και είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Κατά τη διεξαγωγή των μαχών χρησιμοποιείται ένας πρωτότυπος μηχανισμός: οι απώλειές σας δεν υπολογίζονται με βάση τον αριθμό των νεκρών ή τραυματισμένων πολεμιστών, όπως θα ήταν αναμενόμενο, αλλά με βάση το συνεχή αριθμό χτυπημάτων που δέχεται μία μονάδα. Αν ο αριθμός των χτυπημάτων ξεπεράσει την προκαθορισμένη αντοχή της μονάδας, τότε αυτή θα τραπεί σε φυγή ή θα εξολοθρευτεί βγαίνοντας οριστικά από τη μάχη και γεμίζοντας το χώρο με πτώματα (σύνηθες επακόλουθο του πολέμου). Αυτός ο φαινομενικά παράδοξος τρόπος κάνει τους υπολογισμούς πολύ απλούστερους και βοηθά στην εύκολη παρακολούθηση του επιπέδου των στρατιωτών. Βέβαια, είναι πιθανόν, εκμεταλλευόμενοι τη δυνατότητα των αρχηγών να αφαιρούν χτυπήματα, να "αναστήσετε" μια κατεστραμμένη μονάδα. Σε γενικές γραμμές, όμως, ο υπολογισμός των απωλειών είναι αρκετά αξιόπιστος. Κάθε μονάδα που αποχωρεί από το παιχνίδι αφαιρεί βαθμούς από τη συνολική αντοχή του στρατού. Οταν στο τέλος ενός γύρου (δεν φαντάζομαι να περιμένατε παιχνίδι πραγματικού χρόνου) το επίπεδο ενός στρατού διαμορφωθεί κάτω από το προκαθορισμένο όριο, ο αντίπαλος κερδίζει τη μάχη. Απόλυτα φυσιολογικό, διότι για να κερδηθεί μια μάχη δεν είναι απαραίτητη ούτε η πλήρης εξολόθρευση του αντιπάλου ούτε η κατάληψη κάποιων θέσεων από τμήματα στρατού. Γνωρίζοντας ότι



Οι πρωταγωνιστές, Αλέξανδρος και Δαρείος, στη μάχη της Ισσού.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Interactive Magic
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Historical war strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Κατώτερο

υπάρχουν αρκετά παιχνίδια που απαιτούν είτε τον έναν είτε τον άλλο τρόπο για την επίτευξη της νίκης, κρίνουμε ορθότερο τον τρόπο που υιοθετεί το "The Great Battles of Alexander". Το πεδίο της μάχης είναι χωρισμένο στα κλασικά εξάγωνα αλλά οι μονάδες απεικονίζονται από μία τρισδιάστατη ισομετρική όψη, κάτι που καθιστά το αποτέλεσμα ευχάριστο τόσο από αισθητικής πλευράς όσο και από πλευράς gameplay.

Υπάρχει μια πληθώρα μονάδων που μπορούν να προωθηθούν, να επιτεθούν, να ανασυνταχθούν ή να εκτελέσουν ρίψεις. Για όλους αυτούς τους χειρισμούς υπάρχουν ειδικά buttons. Θετικό είναι το γεγονός ότι μπορείτε να ανοίξετε πολλαπλές όψεις του χάρτη, σε διαφορετικά επίπεδα zoom (από τα τρία διαθέσιμα), για να παρακολουθείτε τις εξελίξεις σε όλο το πεδίο της μάχης σε όποιον βαθμό λεπτομέρειας επιθυμείτε. Κλειδί για τη νίκη είναι οι κυκλωτικές επιθέσεις, μόνο που απαιτείται μεγάλη προσοχή. Η τεχνητή νοημοσύνη του "The Great Battles of Alexander" είναι αρκετά αναπτυγμένη και είναι σχεδόν βέβαιο ότι ο υπολογιστής θα εκμεταλλευτεί την παραμικρή ευκαιρία που θα του δώσετε. Μάθετε να φυλάτε πάντοτε τα νώτα σας (είναι μία χρήσιμη πρακτική και στη ζωή γενικότερα).



ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ ΚΑΙ... ΑΛΛΑ

Αυτό που κάνει το "The Great Battles of Alexander" να ξεχωρίζει με την πρώτη ματιά είναι αναμφίβολα τα γραφικά του. Η εισαγωγή του παιχνιδιού και το συνοδευτικό ιστορικό video, αν και δεν παρουσιάζουν τίποτε το εξαιρετικό



από τεχνικής άποψης, αποτελούν προσεγμένες παρουσιάσεις με όμορφα σχεδιασμένες οθόνες και καλές αφηγήσεις. Τα γραφικά είναι υψηλής ανάλυσης και πολύ καλά σχεδιασμένα. Κάθε διαφορετικό είδος μονάδας διαθέτει αρκετά frames animation για όλες τις επιτελούμενες λειτουργίες. Αρκεί να δείτε τις φάλαγγες να προχωρούν σε σχηματισμό ή τους ελέφαντες να επελαύνουν. Επειτα από κάθε σύγκρουση, οι νεκροί σχηματίζουν σωρούς στο έδαφος και παραμένουν εκεί δίνοντας ανάγλυφη την εικόνα των βίαιων αναμετρήσεων στα διάφορα πεδία. Αν τύχει, μάλιστα, οι νεκροί να πέσουν σε ποτάμια, το ρεύμα θα τους παρασύρει σιγά-σιγά βγάζοντάς τους στη θάλασσα!



Γύρω από έναν νεκρό ελέφαντα...

Μια και ο λόγος για τα πεδία των μαχών, είναι σχεδιασμένα με κάθε λεπτομέρεια προσφέροντας πολλά είδη εδαφών και ποικιλία γεωγραφικών τοποθεσιών που μπορείτε να εκμεταλλευτείτε για καλύτερα αποτελέσματα. Ο ήχος συνοδεύει με τον καλύτερο τρόπο τα γραφικά. Θα ακούσετε όλα όσα θα θέλατε από μια αξιοπρεπή μάχη: τον καλπασμό των αλόγων, το ρυθμικό βηματισμό των οπλιτών, τα σφυρίγματα βελών και ακοντίων, το πέρασμα του ιππικού από ποτάμια και απόκρημνα βράχια, τις κραυγές της μάχης αλλά και ένα σωρό ήχους του φυσικού περιβάλλοντος (κελάηδισμα, κελάρυσμα κ.λπ.) που θα σας βάλουν στο πνεύμα του παιχνιδιού. Αν, παρ' όλα αυτά, η ατμόσφαιρα δεν σας φαντάζει ιδιαίτερα πολεμική, ενεργοποιήστε τη μουσική. Περιλαμβάνονται αρκετά CD tracks επικού ύφους που σε συνδυασμό με τα προηγούμενα, μπορούν να σας δώσουν την εντύπωση ότι παρακολουθείτε ιστορική ταινία, ιδιαίτερα όταν η θέα είναι πανοραμική και η ανάλυση που έχετε επιλέξει ιδιαίτερα υψηλή.

Ολα αυτά, βέβαια, απαιτούν γρήγορους επεξεργαστές και αρκετά μεγάλη ποσότητα μνήμης, στα standards πάντως της εποχής. Δεν πρέπει να παραβλεφθεί, φυσικά, η δυνατότητα multiplayer παιχνιδιού μέσω modem, network ή Internet

Ο ΣΤΡΑΤΟΣ ΤΩΝ ΜΑΚΕΔΟΝΩΝ



Φάλαγγα
Από τις ισχυρότερες αμυντικές και επιθετικές δυνάμεις, οι φάλαγγες αποτελούσαν το κύριο σώμα του μακεδονικού στρατού. Προφυλάξτε τη φάλαγγά σας από τους εχθρικούς ελιγμούς, καθώς της λείπει η ευελιξία.



Ελαφρύ πεζικό
Ιππείς οπλισμένοι με μακριές λόγχες και μέτρια θωράκιση. Ιδανικοί για επιθέσεις κατά ακροβολιστών και γρήγορη καταδίωξη του εχθρού.



Λογχοφόροι
Βοηθητικές μονάδες πεζικού που είχαν ως κύριο σκοπό τους να προστρέχουν όπου υπάρχει ανάγκη και να καταδιώκουν τους υποχωρούντες εχθρούς. Χρησιμοποιήστε το για να καλύψετε κενά στην άμυνα.



Υπασπιστές
Η "αφρόκρεμα" του μακεδονικού ιππικού που είχε συχνά επικεφαλής τον ίδιο τον Αλέξανδρο. Ιδανικοί για πλάγιες, κεραυνοβόλες επιθέσεις εναντίον κάθε εχθρού.



Βαρύ πεζικό
Οι επίλεκτοι βετεράνοι στρατιώτες που κάλυπταν τα πλευρά της φάλαγγας. Παρατάξτε τους απέναντι στο αντίπαλο ιππικό για να αναχαιτίσετε την ορμή του. Καλοί και για κινήσεις τακτικής.



Ακροβολιστές
Πετούσαν πέτρες, βέλη και ακόντια. Ο σχηματισμός τους ήταν άτακτος και δεν είχαν ουσιώδη θωράκιση. Χρήσιμοι για αποδυνάμωση του εχθρού, ιδιαίτερα όταν χρησιμοποιούνται εναντίον αρμάτων και ελεφάντων.



Πυροβολικό
Μη φανταστείτε τίποτε κανόνια. Το πυροβολικό της εποχής αποτελούνταν από μεγάλες πολεμικές μηχανές, κυρίως καταπέλτες και τόξα, ο ρόλος των οποίων περιοριζόταν στις πολιορκίες και σε ειδικές περιπτώσεις όπως η κάλυψη κατά τη διάβαση ποταμών.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX 100.



16MB.



HD - 30MB. Στο σκληρό 2x CD-ROM.



SVGA κάρτα γραφικών, sound card, mouse.

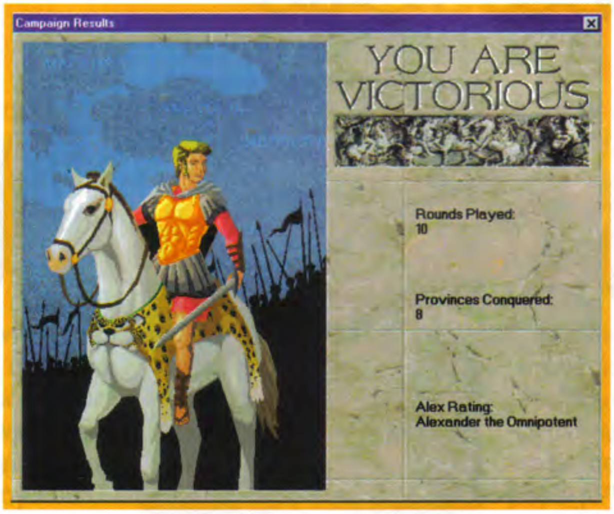


Το παιχνίδι (1 CD) μας προσέφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η εταιρία CD-Media.



που, αν και συνηθισμένο φαινόμενο τον τελευταίο καιρό, προσθέτει πολύ σε παιχνίδια τέτοιου είδους. Στα "συν" του προγράμματος περιλαμβάνεται και το ελληνικό εγχειρίδιο που έχει επιμεληθεί η αντιπρόσωπος CD Media, αλλά και το on-line εγχειρίδιο του προγράμματος που αναλαμβάνει με τον καλύτερο τρόπο να διαφωτίσει κάθε απορία σας γύρω από το gameplay.

Υπάρχουν, βέβαια, κάποια "μελανά" σημεία στο πρόγραμμα. Η εκστρατεία, για παράδειγμα, δεν προσφέρει τίποτε το ιδιαίτερο, αφού είναι απλή και δεν αφήνει περιθώρια στον παίκτη για ριζικό επανασχεδιασμό της ιστορικής εκστρατείας. Αρνητικό είναι και το γεγονός ότι οι μονάδες σας δεν αυξομειώνονται με κανέναν τρόπο στις μάχες, κάτι που κάνει το παιχνίδι λιγότερο ανθεκτικό στο χρόνο από ένα σημείο και μετά. Οταν τις κερδίσετε όλες, δεν έχετε κίνητρο να ξαναπαίξετε και δεν συμπεριλαμβάνεται κάποιος editor που να δίνει τη δυνατότητα κατασκευής πεδίων και μαχών. Τα πράγματα αλλάζουν κάπως, αν επιθυμείτε να αναμετρηθείτε με ανθρώπινο αντίπαλο. Τότε το "διπλό" ("διπλό" έχουν και τα παιχνίδια στρατηγικής, όχι μόνο τα ποδοσφαιράκια) γίνεται πραγματική απόλαυση, καθώς οι μάχες "βγαίνουν" σχετικά γρήγορα, χωρίς την πολύωρη αναμονή των κλασικών πολύπλοκων εξαγωνικών παιχνιδιών.



Η τελική εικόνα, αν κερδίσετε την εκστρατεία.

Το "The Great Battles of Alexander" είναι μία ιδιαίτερη περίπτωση παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα πράγματι πολύ καλό παιχνίδι στρατηγικής με πολύ προσιτό σε εμάς θέμα και εθιστικό gameplay, το οποίο, αν είχε προσεχθεί σε ορισμένες λεπτομέρειες, θα άγγιζε το τέλειο. Ας σημειωθεί ότι είναι το πρώτο από μία σειρά παρόμοιων παιχνιδιών που θα κυκλοφορήσουν, το δεύτερο εκ των οποίων θα πραγματεύεται τις μεγάλες μάχες του Καρχηδόνιου στρατηλάτη Αννίβα. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα λεπτομερές και εθιστικό strategy game με θέμα τον Αλέξανδρο. Διαθέτει καταπληκτικά γραφικά. Αν σε προκαλούσε να ασχοληθείς ξανά μαζί του, θα ήταν ακόμα καλύτερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	70

93



Ο ΣΤΡΑΤΟΣ ΤΩΝ ΠΕΡΣΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΙΝΔΩΝ



Τοξότες
Καταλάμβαναν μεγάλο ποσοστό στον περσικό στρατό. Αν και ορισμένοι ήταν αρκετά καλά οπλισμένοι και θωρακισμένοι, στην πλειοψηφία της η μονάδα αυτή δεν διέφερε από τις αντίστοιχες μονάδες των Μακεδόνων.



Αρματα
Ιδιαίτερα προσφιλή στους ανατολικούς λαούς που μάχονταν κυρίως σε μεγάλες πεδιάδες. Δέχονται χτυπήματα, όμως, όταν στρίβουν, καθώς τους λείπει η ευελιξία. Αν τραπούν σε φυγή, καταστρέφονται.



Ελέφαντες
Ιδανικές μονάδες κατά του ιππικού, καθώς τα άλογά τους φοβούνται. Η δύναμή τους στις μετωπικές επιθέσεις είναι τεράστια. Είναι πολύ ευαίσθητοι, όμως, σε βολές και δεν τρέπονται σε φυγή. Αν πληγωθούν, αφηνιάζουν παρασύροντας τους πάντες στο πέρασμά τους!



Ινδικό ιππικό
Ελαφρές μονάδες ιππικού αντίστοιχες με τους Μακεδόνες λογχοφόρους, αν και κατά τι ασθενέστερες. Υποστηρίζουν τα πλάγια των ινδικών παρατάξεων και δρουν κυρίως βοηθητικά.



Οπλίτες
Υπάρχουν και στους δύο στρατούς. Στους μεν Πέρσες αντιπροσωπεύουν τους Ελληνες μισθοφόρους που πολέμησαν στο πλευρό τους, στους δε Μακεδόνες τους συμμάχους των ελληνικών πόλεων που ακολούθησαν τον Αλέξανδρο στην εκστρατεία του.



Περσικό ιππικό
Γρήγορο και με βαρύ εξοπλισμό, το περσικό ιππικό αποτελεί τη σοβαρότερη απειλή κατά των Μακεδόνων. Αν παίζετε με τους Πέρσες, αφ' ενός ντροπή σας και αφ' ετέρου το ιππικό είναι αυτό που μπορεί να σας δώσει τη νίκη.



Βαρύ πεζικό
Τα επίλεκτα σώματα του περσικού στρατού δεν είναι καθόλου εύκολοι αντίπαλοι, αν και δεν υπερτερούν της φάλαγγας. Μπορούν να κρατήσουν πολύ καλά μια συμπαγή γραμμή άμυνας.



SIMULATION

CARMAGEDDON

Μήπως έχετε δει την ταινία Death Race 2000; Παρουσιάζει την Αμερική του μέλλοντος, όπου κάθε χρόνο οργανώνεται ένας αγώνας αυτοκινήτων με νικητές όσους σκοτώσουν περισσότερους πεζούς. Η ταινία, που έχει γίνει πλέον cult, ενέπνευσε τη δημιουργία του Carmageddon.

του Σπύρου Παράσχη
byss@matrix.kapatel.gr

Σε έναν αγώνα αυτοκινήτων διαφορετικό από τους άλλους στον οποίο κατέχετε την 99η θέση στην κατάταξη, προσπαθείτε συμμετέχοντας στις διάφορες κούρσες να αναρριχηθείτε στην κορυφή. Ο τερματισμός έρχεται σε δεύτερη μοίρα, αφού πρώτο μέλημα όλων των διαγωνιζομένων είναι η "συγκομιδή" πόντων, είτε εξολοθρεύοντας με ευρηματικούς τρόπους τους πεζούς διαβάτες είτε καταστρέφοντας τα αυτοκίνητα των αντιπάλων. Γι' αυτό μην εκπλαγείτε αν δείτε ξαφνικά, ενώ κινείστε αμέριμνος προς τη γραμμή του τερματισμού, μια ορδή αυτοκινήτων να έρχεται καταπάνω σας, ακολουθώντας ανάποδα την πίστα. Σε αυτό τον αγώνα όλα επιτρέπονται. Ακριβώς γι' αυτόν το λόγο το παιχνίδι έχει



απαγορευθεί στη Μεγάλη Βρετανία. Αν παίξετε την αγγλική έκδοση, θα δείτε ότι οι πεζοί έχουν αντικατασταθεί με zombies που βγάζουν πράσινο αίμα. Με αυτό τον τρόπο -για μια ακόμη φορά- προστατεύθηκε η ηθική της Γηραιάς Αλβιόνας. Ευτυχώς εμείς στην Ελλάδα μπορούμε να παραμείνουμε αρρωστημένα βίαιοι, παίζοντας την πλήρη έκδοση. Η αλήθεια βέβαια είναι ότι το παιχνίδι είναι εξαιρετικά αιματηρό. Αυτό που συμβαίνει στους δρόμους του είναι ένα μακελειό άνευ προηγουμένου. Πτώματα βρίσκονται σε κάθε γωνία, εντόσθια... πετάνε τριγύρω, τα λάστιχα αφήνουν πίσω τους κόκκινα σημάδια και ύστερα από κάθε αγώνα μένουν πίσω περισσότερα θύματα απ' ό,τι σε ένα επίπεδο στο Doom (όσα περίπου σε μια καλοκαιρινή έξοδο στην εθνική...).

Η προσωπική μου άποψη, όμως, για το περιεχόμενο του Carmageddon συμπίπτει με αυτήν που εξέφρασε ο Quentin Tarantino, όταν τον είχαν ρωτήσει γιατί οι ταινίες του είναι τόσο βίαιες. Η υπερβολική βία, όταν ξεπερνά την καθημερινότητα και απομακρύνεται από αυτήν, δεν δημιουργεί καμία συγκινησιακή φόρτιση. Επομένως, και με τη βούλα, μπορείτε να μην έχετε καμία τύψη αν σας διασκεδάζει το Carmageddon.

Μην αφήνετε όμως το θόρυβο για τους πεζούς, το αίμα και τις απαγορεύσεις να προκαθορίσουν την αξία του παιχνιδιού. Ολα αυτά είναι απλώς το κερασάκι στην τούρτα. Το βασικό χαρακτηριστικό του δημιουργήματος της Stainless Software είναι το μοντέλο οδήγησης στο οποίο στηρίζεται. Το αυτοκίνητο συμπεριφέρεται ρεαλιστικά, αντιδρώντας στις ανωμαλίες του δρόμου και το χειρισμό του



οδηγού. Θα χρειαστεί επιμονή και εξάσκηση για να οδηγήσετε τα "τέρατα" των 220 χλμ./ώρα χωρίς ανεπιθύμητες ζημιές. Με τον καιρό όμως θα μάθετε να κάνετε διάφορα κόλπα - ανάποδα τιμόνια, στροφές επιτόπου με χειρόφρενο, οδήγηση στις δύο ρόδες, άλματα - τα οποία, εκτός του θεάματος, προσφέρουν και πόντους. Δοκιμάστε, για παράδειγμα, να πατήσετε έναν πεζό (ή καλύτερα δύο, τρεις...) πλαγιολισθαίνοντας με χειρόφρενο. Θα ανταμειφθείτε με ειδικό bonus για "καλλιτεχνική εντύπωση".

Εκτός από την οδήγηση, πολύ καλή εντύπωση δημιουργεί γενικότερα η αληθοφανής, αν και υπερβολική λόγω της φύσης του παιχνιδιού, αναπαράσταση ενός φυσικού τρόπου κίνησης των διάφορων αντικειμένων στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν οδηγείτε ένα χαμηλό αυτοκίνητο και τρακάρετε μετωπικά με ένα ψηλό τζιπ, τότε είναι πολύ πιθανό το αυτοκίνητό σας να βρεθεί κάτω από τις ρόδες του τζιπ! Οι αλλεπάλληλες συγκρούσεις έχουν τα αναμενόμενα αποτελέσματα και έτσι μπορείτε να επιδοθείτε σε ενδιαφέροντα σπορ, όπως το σπρώξιμο παρκαρισμένων αυτοκινήτων πάνω σε πεζούς εν είδει μπιλιάρδου.

Ενα άλλο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, που το διαφοροποιεί από τα συμβατικά παιχνίδια οδήγησης, είναι η απόλυτη ελευθερία κίνησης στις πίστες. Για παράδειγμα, στην πρώτη πίστα, η οποία βρίσκεται στους δρόμους μιας πόλης, μπορείτε να βγείτε από το δρόμο, να μπείτε στους πεζόδρομους, ακόμη και να εφορμήσετε στο στάδιο της πόλης όπου εκτυλίσσεται ένας αγώνας αμερικανικού football. Οι παίκτες και οι μαζορέτες θα προσφέρουν πολύτιμους πόντους.

Η πρωτοτυπία του παιχνιδιού συνεχίζεται και σε άλλους τομείς. Σχεδόν οτιδήποτε βρίσκεται στις διάφορες πίστες μπορεί να καταστραφεί. Παρκαρισμένα αυτοκίνητα, οδόσημα, τηλεφωνικοί θάλαμοι και κάδοι απορριμμάτων κάνουν πιο θορυβώδεις και ενδιαφέρουσες τις διαδρομές του παίκτη.

Στα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού θα πρέπει να προσθέσουμε το πλήθος και την ποικιλία των διάφορων επιπέδων. Υπάρχουν πολλές διαδρομές μέσα σε αστικές περιοχές,σε ορυχεία, στα χιόνια και σε πολλά ακόμη διαφορετικά περιβάλλοντα που είναι διάσπαρτα από εκπλήξεις και προσφέρονται, σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια οδήγησης, για εξερεύνηση.

Το gameplay είναι αναμφισβήτητα το σημαντικότερο κριτήριο ποιότητας του παιχνιδιού, ωστόσο είναι αξιόλογο και από οπτικής άποψης. Για την αναπαράσταση των χώρων του Carmageddon έχει χρησιμοποιηθεί μια νέα τεχνική απεικόνισης που ακούει στο όνομα BRender. Η αίσθηση του βάθους αποδίδεται σωστά, ενώ υπάρχουν πολλές παράμετροι που μπορούν να ρυθμιστούν ώστε να επιτευχθεί ο καλύτερος δυνατός συνδυασμός ταχύτη-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Stainless Software/Interplay
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Racing Simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Σας είχαμε προειδοποιήσει ότι το παιχνίδι είναι βίαιο.



Το Dumpster στη μέση της εικόνας είναι το πιο βαρύ, αργό αλλά και πιο ισχυρό όχημα του παιχνιδιού.





Οχι, σίγουρα δεν πρόκειται για το ευγενέστερο παιχνίδι που έχουμε δει.

τας και γραφικής ποιότητας σε κάθε υπολογιστή. Εντυπωσιακή είναι επίσης η προσοχή που δίνεται κατά τη διάρκεια του αγώνα σε μερικές λεπτομέρειες. Τα σημάδια που αφήνουν τα λάστιχα στο δρόμο, τα λάδια και οι καπνοί που φεύγουν από τα τρακαρισμένα αυτοκίνητα, η ορατή ζημιά των στραπατσαρισμένων λαμαρινών είναι μερικές από αυτές.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που σίγουρα προσφέρει μια "άλλη" αίσθηση στο genre των racing simulations.

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	75

87



Ωστόσο, η γενικότερη εικόνα είναι μέτρια. Σε απλά VGA, τα γραφικά φαντάζουν χοντροκομμένα και ελαφρώς ακαθόριστα, χωρίς ταυτόχρονα να συναρπάζουν με την ταχύτητά τους. Σε SVGA τα πράγματα αλλάζουν και τα γραφικά είναι καθαρότερα, χωρίς όμως να φθάνουν στο επίπεδο άλλων σύγχρονων παιχνιδιών όπως αυτά του POD.

Εντός του Αυγούστου αναμενόταν να κυκλοφορήσει ένα patch για κάρτες γραφικών 3Dfx, οπότε οι ευτυχείς κάτοχοι των διάφορων Monster 3D, Stingray και άλλων θα μπορούν κατά πάσα πιθανότητα να απολαύσουν πολύ καλύτερης ποιότητας γραφικά. Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονίσουμε ότι στις οδηγίες δεν αναφέρεται το πώς μπορείτε να παίξετε σε SVGA ούτε υπάρχει κάποια σχετική επιλογή μέσα στο ίδιο το πρόγραμμα. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να εκτελέσετε το Carmageddon σε γραμμή εντολών DOS (ή αλλάζοντας τις ιδιότητες του shortcut σε Windows 95) με την παράμετρο -hires.

Συμπληρώνοντας τη δράση, ο ήχος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα πλούσιος. Ακούγονται οι ήχοι των μηχανών (διαφορετικοί σε κάθε όχημα), οι απεγνωσμένες κραυγές των πεζών που τρέχουν εδώ κι εκεί, τα σχόλια και οι βλαστήμιες του οδηγού, καθώς και διάφοροι ήχοι συγκρούσεων σε stereo απόδοση. Η καλύτερη στιγμή των ηχητικών εφέ είναι ένα πολύ ικανοποιητικό (ήμαρτον) "σπλατς" που ακούγεται όταν περνάτε πάνω από τους πεζούς. Σε ό,τι αφορά τη μουσική επένδυση, τα πράγματα περιπλέκονται. Στο παιχνίδι δεν υπάρχει midi ήχος, παρ' ότι τα σχετικά κομμάτια περιέχονται στο CD-ROM.

Πρόκειται για μια απόφαση της τελευταίας στιγμής, που χαροποιεί τους κατόχους φθηνών FM καρτών ήχου (ύστερα από 10 λεπτά FM μουσικής, κανενός τα νεύρα δεν είναι καλά). Αντ' αυτού έχει συμπεριληφθεί μουσική κατευθείαν από το CD. Για να την ακούσετε θα πρέπει προηγουμένως να

Τυπικός χαιρετισμός στους δρόμους του Carmageddon!





έχετε κάνει πλήρη εγκατάσταση του παιχνιδιού στο δίσκο, ώστε το CD να χρησιμοποιείται μόνο για τη μουσική. Στο manual όμως δεν αναφέρεται τίποτα σχετικό.

Σίγουρα στο παιχνίδι υπάρχουν και ατέλειες. Αναφερθήκαμε ήδη στα γραφικά και τις παραλείψεις του manual. Στο ίδιο το παιχνίδι υπάρχουν μερικές αξιόλογες ιδέες, οι οποίες δυστυχώς δεν έχουν εκτελεστεί με τον καλύτερο τρόπο. Θεωρώ ανεπαρκές και φτωχό το σύστημα βελτίωσης των αυτοκινήτων με την αγορά καλύτερων ανταλλακτικών. Τα διαθέσιμα είδη είναι λίγα και δεν προσφέρουν καμία βελτίωση όπως με το Death Rally, για παράδειγμα. Επίσης, η ιδέα της κλοπής των αυτοκινήτων των αντιπάλων, ώστε να μπορείτε να τα επιλέξετε για τον επόμενο αγώνα, έχει υλοποιηθεί στο πόδι. Θα μπορούσε να είχε πραγματοποιηθεί με πιο ενδιαφέροντα τρόπο (για παράδειγμα, να βγαίνατε από το αυτοκίνητο και πεζός να πηγαίνατε στο προς κλοπή όχημα, ευάλωτος στους ευγενείς συναγωνιστές σας και τους εξαγριωμένους πεζούς).

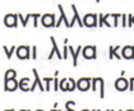
Ακόμη οι επιλογές για multiplayer αναμετρήσεις είναι πολύ περιορισμένες (μόνο δίκτυο IPX), αφού δεν υποστηρίζεται παιχνίδι με modem ή δίκτυο TCP/IP. Επιπροσθέτως, παρά το διασκεδαστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού και την ποικιλία που παρουσιάζει, δεν δείχνει ικανό να διατηρήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη ιδίως μετά τον 1.500ό πεζό που πέφτει νεκρός. Βέβαια, καθώς πρόκειται για arcade παιχνίδι το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό ήταν μάλλον αναμενόμενο. Τέλος, εφιστώ την προσοχή σας στο εξής: Υστερα από δύο ώρες Carmageddon, η πραγματική οδήγηση στην πόλη αποκτά άλλες διαστάσεις. Don't drink and drive!

Παρ' όλα αυτά, το Carmageddon μου άφησε πολύ καλές εντυπώσεις και τολμώ να πω ότι μαζί με το εντελώς διαφορετικό Micromachines (κυρίως την τρίτη έκδοση, που πολύ σύντομα θα δούμε στα PCs) είναι τα πιο διασκεδαστικά παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτου που έχω παίξει. Ξεπεράστε τους όποιους ενδοιασμούς σας για την υπερβολική βία του και απολαύστε το ρυθμό του, το ακριβές μοντέλο φυσικής και οδήγησης, καθώς και την ποικιλία του. Με βοηθό ένα χειριστήριο-τιμόνι, θα χαρείτε πολλές ώρες διασκέδασης (και λίγης σκέψης, αλλά ποιος νοιάζεται γι' αυτά, όταν έχει μπροστά του ένα κοπάδι αγελάδες που θα του προσφέρουν 2.000 credits...). ■

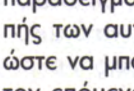


Το αποκαλούμενο "μποτιλιάρισμα" σε νέα έκδοση.

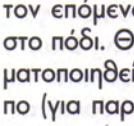
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



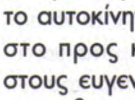
Pentium 75 MHz.



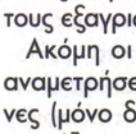
8 MB (16 MB για υποστήριξη δικτύου).



4x CD-ROM drive.



VGA.



Το παιχνίδι μάς διέθεσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπός του δε είναι η εταιρία Dionic.

ΜΕΡΙΚΑ TIPS ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ

Κατά την εκκίνηση, αν πατήσετε το Z (wheelspin), μπορείτε να ξεκινήσετε προτού τελειώσει η αντίστροφη μέτρηση και να σκοτώσετε τον αφέτη (1.000 πόντοι). Δυστυχώς, θα χρεωθείτε με πρόστιμο για τη μικρή ατιμία σας.

Πατώντας το πλήκτρο "-" εξαφανίζετε και εμφανίζετε πάλι όλους τους πεζούς. Χρήσιμη λειτουργία, αν κάποιος επιχειρήσει να τους πετύχει πριν από εσάς.

Προσπαθήστε να είστε ευρηματικοί και να βρίσκετε καινούριους τρόπους για να εξολοθρεύετε τους πεζούς. Το παιχνίδι σάς ανταμείβει.

Αν πάρετε το bonus "instant handbrake" αποκτάτε και... αερόφρενα, οπότε μπορείτε να φρενάρετε ακόμη και κατά τη διάρκεια αλμάτων.



MUMMY
Tomb of the Pharaoh

Αίγυπτος: ανασκαφές, το ξύπνημα των θεών και της κατάρας του Φαραώ. Η Interplay επιμένει μετά το Frankenstein: Through the Eyes of the Monster στα horror adventures, χωρίς όμως να κατορθώνει να παρουσιάζει κάτι το ξεχωριστό.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Interplay μας έδωσε πριν από καιρό το Frankenstein: Through the Eyes of the Monster, ένα καθαρό horror adventure που είχε πάρα πολλά θετικά σημεία αλλά και αρκετά αρνητικά, με κυρίαρχο τα σχετικά δύσκολα mazes για τα οποία δεν είχες κανένα Hint. Τώρα με το Mummy: Tomb of the Pharaoh φαίνεται να προσπαθεί να διασκεδάσει τις τότε αντιδράσεις. Το καταφέρνει όμως μόνο ως ένα βαθμό, αφού και αυτό παρουσιάζει μερικά σημαντικά προβλήματα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση εξελίσσεται στην Αίγυπτο. Η National Mining Corporation προσπαθεί να "ανακαλύψει" όσο περισσότερα μπορεί από έναν σπουδαίο αρχαιολογικό χώρο που βρίσκεται δίπλα σε μία βάση των Γερμανών από την εποχή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Παραδόξως, όμως, όλα φαίνονται να έχουν "παγώσει" τις τελευταίες μέρες. Κάποιος "σαμποτέρ" κατόρθωσε να θέσει εκτός λειτουργίας όλα τα μηχανήματα που είναι απαραίτητα για την ομαλή λειτουργία του καταυλισμού και του χώρου των ανασκαφών. Και ακόμη χειρότερα, οι ντόπιοι εργάτες αρνούνται να γυρίσουν στη δουλειά, μιλώντας για έναν "νεκρό που περπατά", "μούμιες" που τους απειλούν και άλλα τέτοια. Ο χρόνος όμως είναι χρήμα και έτσι η εταιρία αποφασίζει να στείλει εσένα, τον Michael Cameron, που είσαι ειδικευμένος σε ανάλογες καταστάσεις και αποστολές, να διερευνήσεις την κατάσταση και να βρεις τι ακριβώς έχει συμβεί. Τον καταυλισμό και τις έρευνες διευθύνει ο περιβόητος Stuart Davenport, που αυτήν τη φορά φαίνεται να έχει βρει κάτι πολύ σημαντικό. Φθάνοντας στον καταυλισμό, τίποτα δεν φαίνεται να πηγαίνει καλά, μια και τα προβλήματα μοιάζουν ατέλειωτα. Εξάλλου οι περισσότεροι πιστεύουν ότι οι εργασίες πρέπει να σταματήσουν. Και σαν να μην έφταναν αυτά, φαίνεται ότι ο Davenport δεν είναι καθόλου ευχαριστημένος με την άφιξή σου και φροντίζει να σου το δείχνει συνεχώς, ενώ όλοι προσπαθούν να σε πείσουν ότι το παράξενο κουτί που βρήκαν στις ανασκαφές, τελικά, δεν είναι και τίποτα σπουδαίο. Σύντομα θα καταλάβεις ότι κάτι σοβαρό συμβαίνει στον αρχαιολογικό χώρο και ότι η κατάσταση απαιτεί πολύ προσεκτικούς χειρισμούς. Βλέπεις, πολύ γρήγορα θα συνειδητοποιήσεις ότι τουλάχιστον αυτήν τη φορά δεν έχεις να κάνεις μόνο με ανθρώπους...





ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

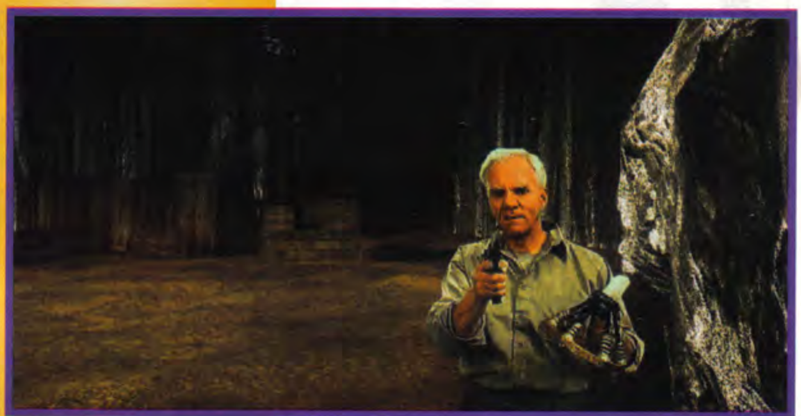
Τα γραφικά του καταλαμβάνουν τα περίπου 5/8 της οθόνης και αποτελούνται από ένα μείγμα πάρα πολύ καλών SVGA rendered background χώρων και τοποθεσιών με βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς. Επικεφαλής των ηθοποιών είναι ο Malcom McDowell, ο αδιαμφισβήτητος αστέρας του παιχνιδιού, με πάρα πολύ καλή ηθοποιία, υποδύεται δε τον κυριότερο ανταγωνιστή σου μέσα στο παιχνίδι. Σημειωτέον ότι ο περιβάλλων χώρος φαίνεται όπως τον βλέπεις με τα μάτια σου (όπως συμβαίνει σε όλα τα παιχνίδια που είναι φτιαγμένα με το Director). Σε κάποιες μόνο περιπτώσεις θα βρίσκεσαι σε μερικά "κοντινά πλάνα", κυρίως όταν διαβάζεις κείμενα ή πρέπει να χειριστείς ειδικά μηχανήματα. Στις περιπτώσεις αυτές πρέπει να κάνεις κλικ τον κέρσορα του mouse στο αριστερό ή το δεξί άκρο της οθόνης για να γυρίσεις στην κανονική θέα.

Τα βασικά background μουσικά κομμάτια του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Μερικές στιγμές, μάλιστα, γίνονται εκπληκτικά. Οι ομιλίες των ηθοποιών είναι επίσης αρκετά καλές. Ωστόσο στα πλην της περιπέτειας καταγράφεται το ότι δεν επιτρέπει την εμφάνιση των ομιλιών σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Εστω και ελάχιστος θόρυβος αν επικρατεί τριγύρω σας δεν θα καταλάβετε τι λένε.

Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο με το Director και έτσι υποφέρει απ' όλα τα αρνητικά χαρακτηριστικά του εν λόγω προγράμματος: μέτριας ποιότητας video, κυρίως λόγω του QuickTime, καθόλου καλή save λειτουργία κ.λπ.

Η κίνηση γίνεται μέσω του κέρσορα ο οποίος, όταν είναι ένα τεντωμένο δάχτυλο, δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία μπορείς να κινηθείς. Οταν είναι μία μισομαζεμένη παλάμη, τότε δεν μπορείς να κάνεις τίποτα. Οταν ο κέρσορας γίνεται μία κινούμενη παλάμη, τότε μπορείς να επιδράσεις στο συγκεκριμένο αντικείμενο ή πρόσωπο. Παίρνοντας ένα αντικείμενο, πήγαινέ το στο κάτω και δεξιά μέρος της οθόνης και κάνε το κλικ πάνω στο ειδικό σακίδιό σου. Ετσι, το βάζεις στο inventory σου. Για να πάρεις ένα αντικείμενο απ' αυτό, πήγαινε τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, ώστε να ενεργοποιηθεί το Inventory, και κάνε κλικ στα πάνω και κάτω βελάκια, μέσω των οποίων "περνάς" από το ένα αντικείμενο στο άλλο. Οταν δεις το αντικείμενο που σε ενδιαφέρει, τότε απλώς κάνε κλικ σε αυτό και θα βρεθεί στην παλάμη σου. Σημειωτέον ότι όταν ξεκινάς το παιχνίδι δεν έχεις μαζί σου το σακίδιό σου, αλλά το παίρνεις σχεδόν αμέσως. Πατώντας το πλήκτρο SpaceBar εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης μία "μπάρα" που περιέχει τα: File, Transitions και Preferences. Το τελευταίο ρυθμίζει το αν τα διάφορα video sequences που θα βλέπεις θα γίνονται "bypass" όταν πατάς το πλήκτρο του mouse ή όχι. Σας συνιστώ ανεπιφύλακτα να τσεκάρετε την επιλογή Interruptable Video. Το Transitions μπορείτε να το ρυθμίσετε όπου θέλετε - προσωπικά το βάζω πάντοτε στο Faster. Το File περιέχει τα New, Open (Load/Restore), Save και Exit (Quit). Το πρόβλημα με τη save λειτουργία είναι ότι σώζει τις θέσεις ως απλά αρχεία των Windows και η σωστή καταγραφή τους είναι πονοκέ-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Interplay
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D rendered graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Το σωστό φινάλε είναι να δώσεις στον McDowell το power crystal.



Ο Φαραώ Natanuka.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure με ευχάριστο σενάριο που απευθύνεται κυρίως στους φίλους των horror adventures. Ενώ η εξέλιξη της δράσης του παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον, εμφανίζει αρκετά προβλήματα. Σε γενικές γραμμές, πάντως, κάτι φαίνεται να του λείπει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΡΙΦΟΙ	70

75



φαλος. Από την άλλη δεν υπάρχει προειδοποίηση, αν κατά λάθος πας να κάνεις overwrite ένα ήδη σωσμένο αρχείο/θέση. Προσωπικά δεν μου έτυχε κάποιο bug του παιχνιδιού, αν και στα Newsgroups στο Internet έχω διαβάσει/ ακούσει για πάρα πολλά.



Ο διαβολικός Simhotep, έχοντας "αιχμαλωτίσει" τη Lorrie!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλή. Αυτό οφείλεται κυρίως στην πάρα πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει στον τομέα του background σεναριακού υλικού. Τα μυστικά σού αποκαλύπτονται σιγά-σιγά και αυτό προσθέτει πολύ στη μυστηριακή/horror ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η δράση του είναι αρκετά πλούσια, αν και σε τελική ανάλυση σχεδόν κανένας γρίφος του δεν είναι ιδιαίτερα πρωτότυπος ή πολύ δύσκολος. Παράλληλα αρκετές φορές θα διαπιστώσεις μερικά μη λογικά στοιχεία (π.χ. κουβαλάς έναν κόφτη με τον οποίο παραβιάζεις μία κλειδαριά, ενώ λίγο μετά μία ακριβώς όμοιά της πρέπει να την ξεκλειδώσεις με ένα κλειδί!).



Σκοτώνοντας τη μούμια με το γερμανικό "λούγκερ".

Το Mummy περιέχει αρκετά mazes, αλλά οι σχεδιαστές του πρόβλεψαν και έχουν βάλει τους χάρτες των ορυχείων μέσα στο κανονικό παιχνίδι, οπότε σου δίνουν τη δυνατότητα να τους μελετήσεις και να σχεδιάσεις τη διαδρομή σου. Ενα πολύ όμορφο στοιχείο της δράσης του παιχνιδιού, το οποίο όμως δεν αξιοποιείται αρκετά, είναι η εναλλαγή της από μέρα σε νύχτα και όπου αλλάζει ανάλογα ολόκληρο το περιβάλλον σου.

Η δράση χωρίζεται σε τέσσερα βασικά "κομμάτια". Στο πρώτο φθάνεις στον καταυλισμό νύχτα και πρέπει να βρεις σε γενικές γραμμές τι ακριβώς συμβαίνει, να διαμορφώσεις δηλαδή μία πρώτη γνώμη για τα δρώμενα. Στο δεύτερο, που

Σπάζοντας την πόρτα με το jar.





εξελίσσεται στον ίδιο χώρο αλλά την επόμενη μέρα, θα συμβούν μία σειρά καθοριστικών γεγονότων τα οποία προσδίδουν μία άλλη διάσταση στα όσα συμβαίνουν στον καταυλισμό. Το όνειρο που βλέπεις το βράδυ, αλλά και το πτώμα του Segal που ανακαλύπτεις στην αρχή αυτού του κομματιού μιλούν μόνα τους.

Στο τρίτο μέρος θα πρέπει να κατέβεις βαθιά στα ορυχεία, να αντιμετωπίσεις μία οπλισμένη μούμια (αν δεν είσαι σωστά οπλισμένος ή δεν αντιδράσεις πολύ γρήγορα, τότε λυπάμαι αλλά θα γίνεις σχεδόν αμέσως παρελθόν) και γενικά θα πρέπει να προετοιμαστείς για το τελευταίο και πιο αποκαλυπτικό μέρος του παιχνιδιού. Σε αυτό μπαίνεις μέσα στον αρχαίο τύμβο που έχεις ανακαλύψει και θα βρεθείς αντιμέτωπος κυριολεκτικά με θεούς και ανθρώπους. Ολα γίνονται για τη δύναμη και την εξουσία. Ο Davenport αναζητά απεγνωσμένα το περίφημο power crystal που πιστεύει ότι θα του χαρίσει τα πάντα. Ταυτόχρονα θα αναζητήσεις τη βοήθεια του Φαραώ Natanuka για να αντιμετωπίσεις τον τρομερό Simhotep, που εκτός των άλλων έχει παγιδεύσει την πρώην φιλενάδα σου και προσπαθεί μέσω αυτής να φέρει στο προσκήνιο την αγαπημένη του. Πραγματικός χαμός δηλαδή και στο τέλος θα έχεις για πολύ λίγο χρονικό διάστημα τη δυνατότητα να "περάσεις" στο ένα από τα δύο φινάλε του παιχνιδιού, ανάλογα δηλαδή με το αν θα δώσεις το περίφημο power crystal στον Davenport ή όχι. Η απόφαση φυσικά είναι δική σου, απλώς φρόντισε να έχεις κάνει όσο πιο κοντά μπορείς ένα save γιατί σχεδόν σίγουρα θα σου χρειαστεί.

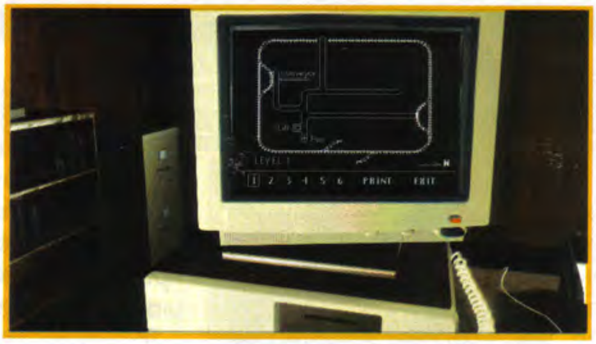
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς μέσα στο αεροπλάνο. Πήγαινε μία φορά μπροστά, στρίψε δεξιά και κάνε κλικ τον κέρσορα πάνω στο σακίδιό σου. Το παίρνεις και αυτό αυτόματα περνά στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Από 'δώ και πέρα το Inventory σου θα λειτουργεί κανονικά. Στρίψε μία φορά δεξιά και κάνε κλικ τον κέρσορα "κινούμενη παλάμη" πάνω στον φορητό υπολογιστή. Κάνε κλικ τον κέρσορα στο "Click to Play" και διαβάζεις/ακούς ένα μήνυμα από το αφεντικό σου για την αποστολή σου. Τώρα είναι που το παιχνίδι πράγματι ξεκινά. Αφού τελειώσει το μήνυμα, κάνε κλικ τον κέρσορα στο άκρο της οθόνης για να ξαναγυρίσεις στο κανονικό πλάνο. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα "κινούμενη παλάμη" στο κουτί με τα πούρα που υπάρχουν στα δεξιά του φορητού υπολογιστή. Παίρνεις ένα. Κατέβασε τον κέρσορα στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης για να εμφανιστεί το σακίδιο/Inventory σου και κάνε το κλικ εκεί για να το αφήσεις σε αυτό. Τώρα πήγαινε μία φορά μπροστά, στρίψε αριστερά και περίμενε να προσγειωθεί το αεροπλάνο (το ακούς από τον ήχο που κάνει). Μόλις προσγειωθεί, κάνε κλικ τον εμπρός κέρσορα που τώρα θα εμφανιστεί στο δεξιό μέρος της οθόνης για να ανοίξεις την πόρτα και άλλη μία φορά για να βγεις έξω. Εδώ θα σε υποδεχτεί ο Chris. Αφού μιλήσετε, θα περιμένει να του δώσεις κάτι. Πήγαινε τον κέρσορα στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης για να εμφανιστεί το σακίδιο/Inventory σου και κάνε κλικ στο κάτω βέλος μέχρι να δεις το πούρο. Κάνε κλικ σε αυτό για να το πάρεις και τώρα κάνε το κλικ πάνω στον Chris. Μόλις φύγει, στρίψε αριστερά, προχώρησε μία φορά μπροστά, στρίψε δεξιά και προχώρησε όλο ευθεία μέχρι να φθάσεις μπροστά από το σπιτάκι που έχει στα αριστερά του όπως κοιτάς μία δορυφορική κεραία. Κάνε τώρα κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και να μπεις μέσα. Εδώ φυσικά είναι το γραφείο του Davenport. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■



Αφού καθαρίσεις τις άκρες των καλωδίων, πρέπει να τα ενώσεις και μετά να τα τυλίξεις με μονωτική ταινία.



Βλέποντας τους χάρτες των ορυχείων στον computer.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX/2 στα 33 MHz.


8MB RAM.


2x CD-ROM drive. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 22 MB.


1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών και MPC2 συμβατή κάρτα ήχου.


Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η εταιρία DIONIC.



ACTION

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

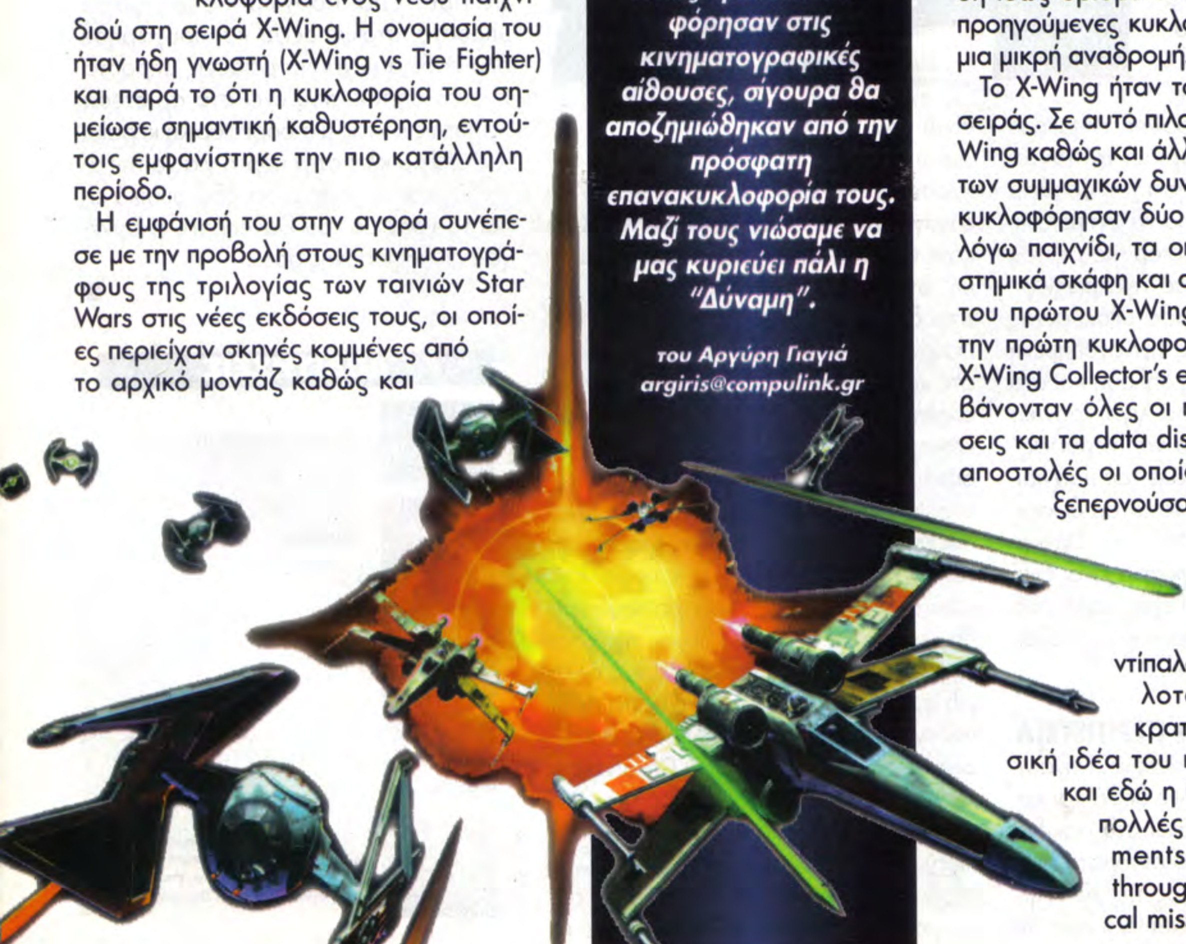
Αν κάποιοι από εσάς δεν πρόλαβαν να απολαύσουν τις τρεις ταινίες Star Wars, όταν αυτές πρωτοκυκλοφόρησαν στις κινηματογραφικές αίθουσες, σίγουρα θα αποζημιώθηκαν από την πρόσφατη επανακυκλοφορία τους. Μαζί τους νιώσαμε να μας κυριεύει πάλι η "Δύναμη".

του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Εάν είστε από τους "φανατικούς" φίλους του περιοδικού σίγουρα θα γνωρίζετε εδώ και περίπου έναν χρόνο ότι η LucasArts προετοίμαζε την κυκλοφορία ενός νέου παιχνιδιού στη σειρά X-Wing. Η ονομασία του ήταν ήδη γνωστή (X-Wing vs Tie Fighter) και παρά το ότι η κυκλοφορία του σημείωσε σημαντική καθυστέρηση, εντούτοις εμφανίστηκε την πιο κατάλληλη περίοδο.

Η εμφάνισή του στην αγορά συνέπεσε με την προβολή στους κινηματογράφους της τριλογίας των ταινιών Star Wars στις νέες εκδόσεις τους, οι οποίες περιείχαν σκηνές κομμένες από το αρχικό μοντάζ καθώς και άλλες εμπλουτισμένες με νέα στοιχεία, πάντα βέβαια με τη βοήθεια των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Επρόκειτο δηλαδή για τις καλύτερες δυνατές συνθήκες για την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Επειδή ίσως ορισμένοι να μη θυμούνται τις προηγούμενες κυκλοφορίες, ας κάνουμε μια μικρή αναδρομή.

Το X-Wing ήταν το πρώτο παιχνίδι της σειράς. Σε αυτό πιλοτάραμε κυρίως το X-Wing καθώς και άλλα διαστημικά σκάφη των συμμαχικών δυνάμεων. Στη συνέχεια κυκλοφόρησαν δύο data disks για το εν λόγω παιχνίδι, τα οποία έδιναν νέα διαστημικά σκάφη και αποστολές. Ο κύκλος του πρώτου X-Wing ολοκληρώθηκε με την πρώτη κυκλοφορία σε CD-ROM της X-Wing Collector's edition όπου περιλαμβάνονταν όλες οι προηγούμενες εκδόσεις και τα data disks, συν κάποιες νέες αποστολές οι οποίες στο σύνολό τους ξεπερνούσαν τις 100.



Κάτι ανάλογο συνέβη και με το Tie Fighter στο οποίο περνούσαμε στο αντίπαλο στρατόπεδο και πιλοτάραμε πλέον αυτοκρατορικά σκάφη. Η βασική ιδέα του παιχνιδιού παρέμενε και εδώ η ίδια, μια και υπήρχαν πολλές αποστολές, tournaments με ενδιάμεσα cut-through scenes και historical missions. Ωστόσο σε γε-



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

νικές γραμμές όλα ήταν πιο βελτιωμένα, με βασικότερο τα γραφικά τα οποία ήταν και το μεγάλο ατού του παιχνιδιού μετά το gameplay. Οπως και στο X-Wing, έτσι και στο Tie Fighter μετά το αρχικό παιχνίδι κυκλοφόρησαν κάποια data disks, ενώ πέρυσι κυκλοφόρησε η Tie Fighter Collector's edition με όλες τις προϋπάρχουσες αλλά και πολλές νέες αποστολές.

Και τα δύο παιχνίδια άφησαν πολύ καλές εντυπώσεις όλα αυτά τα χρόνια, μια και οι αποστολές τους είχαν πολύ καλή δομή, ήταν λεπτομερειακές και η ολοκλήρωσή τους καθίστατο εφικτή, ενώ περιείχαν αρκετά bonuses και μυστικά αντικείμενα. Υπήρχε σχετικά μεγάλη ελευθερία κινήσεων, αφού δεν ήταν υποχρεωτικό να έχεις ολοκληρώσει ένα τμήμα για να περάσεις στο επόμενο κάποιας αποστολής, ενώ η ιστορία εξελισσόταν ανάλογα με την επιτυχή ή μη πορεία. Το δεύτερο και ίσως πιο σημαντικό στοιχείο ήταν ότι το gameplay είχε προσεχθεί πολύ περισσότερο σε σχέση με τα γραφικά, αντίθετα από ότι συνέβαινε με τα περισσότερα παιχνίδια, με αποτέλεσμα η δράση να είναι ακατάπαυστη, με ένα πολύ καλό μοντέλο πτήσης και σίγουρα αξιοπρόσεκτες λεπτομέρειες. Μπορούσαμε να χειριστούμε σχεδόν όλα τα συμμαχικά αεροσκάφη όπως X-Wing, B-Wing, A-Wing αλλά και αυτοκρατορικά όπως Tie Fighter, Tie Advanced, Tie Bomber, το καθένα από τα οποία είχε τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και κατά συνέπεια διαφορετικό τρόπο χειρισμού. Ο πιλότος τον οποίου υποδυόσαστε στο παιχνίδι, κέρδιζε μετάλλια και προαγωγές όσο σημείωνε νίκες, εάν όμως πέθαινε, η καριέρα του σταματούσε αυτόματα.

Σας παρουσιάσαμε εν ολίγοις τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των τίτλων που προηγήθηκαν του X-Wing vs Tie Fighter. Το νέο λοιπόν παιχνίδι ουσιαστικά είναι ένας συνδυασμός των προηγούμενων, πολύ ανώτερο από τεχνικής άποψης αλλά και με αρκετές νέες προσθήκες όπως είναι η υποστήριξη πολλών ταυτόχρονα παικτών μέσω δικτύου ή και Internet. Πλέον ο πιο δύσκολος αντίπαλος δεν είναι ο Darth Vader αλλά κάθε άνθρωπος μέσα στο δίκτυο.



Τα γραφικά στις εκρήξεις θα μπορούσαν να είχαν προσεχθεί περισσότερο.

ΕΤΑΙΡΙΑ
LucasArts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΕΙΔΟΣ
Space-Combat simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Κυνηγητό μέσα σε αστεροειδείς.

ΤΕΛΕΙΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Το πρώτο που θα παρατηρήσει στο X-Wing vs Tie Fighter ο λάτρης των παιχνιδιών του είδους είναι η μεγάλη βελτίωση στα γραφικά. Πρόκειται για ένα από τα σημεία για τα οποία η LucasArts πρέπει να αισθάνεται υπερήφανη, αφού τα γραφικά δεν έχουν απλώς βελτιωθεί σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις, αλλά έχουν επανασχεδιαστεί. Φυσικά, η ανάλυση παντού είναι σε SVGA και οι λεπτομέρειες που μπορούμε να διακρίνουμε πάνω στα σκάφη εντυπωσιακές.

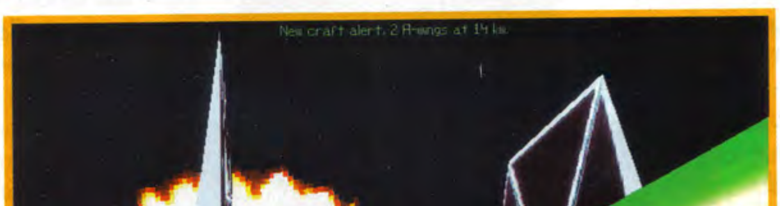
Σε αυτό πολύ μεγάλο ρόλο παίζουν και οι αλλαγές που έχουν γίνει στις φωτοσκιάσεις όλων των γραφικών, κάτι όμως που κατά τη διάρκεια της μάχης είναι πολύ δύσκολο να παρατηρή-





Το A-Wing έχει σίγουρα το πλεονέκτημα μέσα σε ένα πεδίο αστεροειδών.

σετε. Σημαντική βελτίωση παρατηρείται και σε όλα τα texture-mapping γραφικά. Βασισμένα σε έναν νέο εξελιγμένο κώδικα, άσχετα με την απόσταση την οποία έχετε από ένα σκάφος, τα texture γραφικά δεν "διασπώνται" και η εικόνα παραμένει ενιαία και ευδιάκριτη. Ακόμα και σε πάρα πολύ κοντινές αποστάσεις (π.χ. όταν σε προσεγγίζει το σκάφος ανεφοδιασμού πυραύλων) τα γραφικά διατηρούν τη συνοχή τους και οι λεπτομέρειες πάνω στο σκάφος δεν αλλοιώνονται. Στον τομέα των γραφικών, το μόνο τμήμα που ίσως δεν βρίσκεται στο ίδιο ποιοτικώς επίπεδο θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι τα effects των εκρήξεων. Ουσιαστικά είναι τα ίδια με αυτά που έχουμε συναντήσει και στις προηγούμενες εκδόσεις. Ωστόσο σίγουρα δεν αποτελεί σημαντικό μειονέκτημα καθώς έχουν πολύ μικρή διάρκεια εμφάνισης, ενώ όταν τις παρακολουθούμε από μακρινή απόσταση δείχνουν αρκετά εντυπωσιακές. Σίγουρα όμως θα μπορούσαν να επανασχεδιαστούν όπως και τα άλλα γραφικά.



Εντυπωσιακό πλάνο από την εξωτερική κάμερα.

ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ - GAMEPLAY

Το X-Wing και το Tie Fighter ήταν δύο παιχνίδια τα οποία έδιναν μεγαλύτερη έμφαση στην ταχύτητα παρά στην ποιότητα των γραφικών. Στο X-Wing vs Tie Fighter, όμως, είναι εξίσου προσεγμένα και τα δύο στοιχεία. Πολλοί ίσως πιστεύετε ότι, όπως στα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια, για να έχουμε υψηλή απόδοση, χρειαζόμαστε ταυτόχρονα και έναν υπολογιστή state of the art. Ευτυχώς στο X-Wing vs Tie Fighter δεν συμβαίνει αυτό. Δοκιμάσαμε το παιχνίδι σε έναν υπολογιστή με Pentium 100 επεξεργαστή και στην ανάλυση 640x480 με 65.536 χρώματα και το αποτέλεσμα ήταν -αν μη τι άλλο- ικανοποιητικό. Η ταχύτητα μπορεί να μην ήταν η ιδανική, αλλά σίγουρα χαρακτηρίζεται ως αποδεκτή και ανώτερη από αυτό που περιμέναμε από έναν τέτοιο υπολογιστή. Οπως δηλαδή είναι φανερό, με έναν μέσο σύγχρονο υπολογιστή μπορούμε να παίξουμε το παιχνίδι με πλήρη γραφικά και ταυτόχρονα χωρίς καμία μείωση στην ταχύτητα, κάτι που θα επηρέαζε και το gameplay.

Το τελευταίο, όπως και σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, είναι ίσως το βασικό ατού για την επιτυχία. Μάλιστα, μια και ήδη ήταν πολύ επιτυχημένο, δεν υπήρχε κάποιος ουσιαστικός λόγος να αλλάξει ριζικά, με αποτέλεσμα οι βασικές επιλογές του να παραμένουν οι ίδιες. Εάν, λοιπόν, είστε έμπειρος παίκτης των προηγούμενων παιχνιδιών της σειράς, δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα και με αυτό. Υπάρχουν δύο campaigns με οκτώ προσχεδιασμένες αποστολές, ένα για κα-

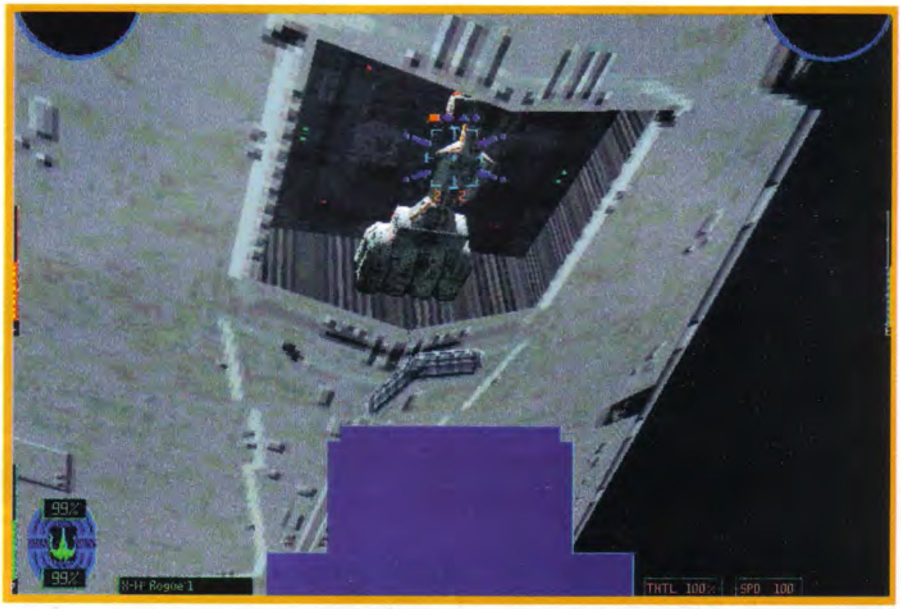


θεμία από τις δύο αντιμαχόμενες πλευρές. Επίσης, υπάρχουν πολλές μεμονωμένες αποστολές στο Combat mode καθώς και στο Battle mode, με τη διαφορά ότι στο τελευταίο οι αποστολές πρέπει να παιχθούν σε σειρά, η μία μετά την άλλη. Σε αυτές τις αποστολές υπάρχει η εξής πρωτοτυπία: Εάν σκοτωθείς κατά τη διάρκεια μιας μάχης, μεταφέρεσαι αυτόματα σε κάποιο από τα υπόλοιπα σκάφη και συνεχίζεις με τον ίδιο τρόπο μέχρι να επιτύχεις στην αποστολή ή να χαθούν όλα τα διαθέσιμα σκάφη. Αυτές όμως οι αποστολές παρουσιάζουν πολύ μεγαλύτερο ενδιαφέρον όταν παίζονται σε επίπεδο multiplayer γιατί, για παράδειγμα, σε μια αποστολή οι σύμμαχοι πρέπει να αποδιοργανώσουν μια αυτοκρατορική φρεγάτα μόνο τη χρονική στιγμή κατά την οποία μια άλλη ομάδα σκαφών θα επιτίθεται και θα καταστρέφει κάποια μεταγωγικά. Μια τέτοια αποστολή μπορούμε να παίξουμε και σε single mode και να μεταπηδάμε από σκάφος σε σκάφος συμμετέχοντας παράλληλα και στις δύο υπο-αποστολές.

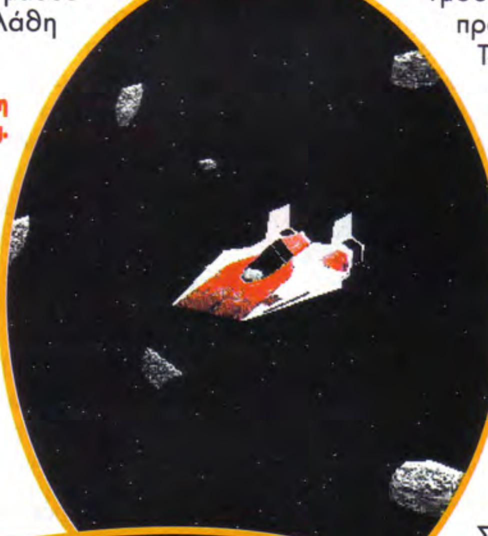
Ομως, το ιδανικό είναι να βρισκόμαστε σε ένα multiplayer session, όπου τουλάχιστον δύο παίκτες θα έχουν αναλάβει επιθέσεις. Μάλιστα, το εντυπωσιακό στο X-Wing vs Tie Fighter είναι ότι όλες οι αποστολές μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε multiplayer περιβάλλον και όχι μόνο αυτές που έχουν σχεδιαστεί γι' αυτόν το σκοπό.

"Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ"

Από τη μέχρι τώρα αναφορά μας το παιχνίδι εμφανίζεται ως τέλειο σχεδόν από όλες τις απόψεις, κάτι που σίγουρα θα ίσχυε απόλυτα αν είχε κρατήσει κάποια ακόμα στοιχεία του παρελθόντος. Ενα στοιχείο που πλέον απουσιάζει είναι η δυνατότητα βιντεοσκόπησης όλης της αποστολής μας και προβολής της στη συνέχεια υπό όποια οπτική γωνία θέλουμε, προκειμένου να μάθουμε από τα λάθη μας αλλά και να κάνουμε επίδειξη των δυνατοτήτων μας σε φίλους. Το δεύτερο στοιχείο, του οποίου η απουσία είναι περισσότερο εμφανής, αφορά στην κινηματογραφική ατμόσφαιρα που είχαν τα προηγούμενα παιχνίδια. Τόσο στην εισαγωγή όσο και κατά τη διάρκεια ενός campaign υπήρχε κάποιο cut-through scene με χαρακτήρες από τις ταινίες Star Wars, οι οποίοι μπορεί να μην πρόσθεταν τίποτα το ιδιαίτερο στην ουσία του παιχνιδιού, εντούτοις δημιουργούσαν μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα. Σε αντίθεση με όλα αυτά, στο X-Wing vs Tie Fighter, εκτός από τη "λιτή" εισαγωγή, δεν θα βρείτε τίποτα άλλο εξίσου "κινηματογραφικό". Στην αρχή και το τέλος κάθε αποστολής υπάρχει ένα αναλυτικό αλλά ταυτόχρονα "άχρωμο" briefing και report



Ετοιμοι για αναχώρηση.



Εξωτερική όψη του A-Wing.



Ο φόβος και ο τρόμος των συμμάχων.





Το πιο διάσημο σκάφος των ταινιών Star Wars.

αντίστοιχα, στα οποία έχετε μόνο τα απολύτως απαραίτητα. Το αυτό μάλιστα συμβαίνει και κατά τη διάρκεια ενός tournament, στο οποίο η μεταπήδηση από τη μία αποστολή στην άλλη δεν μας επιφυλάσσει κάτι το ενδιαφέρον, αλλά μερικές ακόμα οθόνες με αποτελέσματα και briefing για τις επόμενες αποστολές.

Σε αυτό το σημείο, βέβαια, πολλοί θα θυμηθούν ότι κατά το παρελθόν έχουμε κατακρίνει αρκετά παιχνίδια μόνο και μόνο γιατί χρησιμοποιούσαν κατά κόρον διάφορα cut-through scenes. Ωστόσο στο X-Wing vs Tie Fighter απουσιάζουν παντελώς. Η κινηματογραφική ατμόσφαιρα θα προσέδιδε στο, κατά τ' άλλα ολοκληρωμένο, παιχνίδι άλλο "χρώμα".

MULTIPLAYER

Η καινοτομία του X-Wing vs Tie Fighter είναι χωρίς αμφιβολία οι multiplayer δυνατότητές του. Μάλιστα είναι το πρώτο παιχνίδι που περιέχει δύο CDs μόνο και μόνο γι' αυτόν το σκοπό. Το πρώτο περιέχει το πλήρες παιχνίδι, ενώ το δεύτερο μόνο εκείνα τα στοιχεία με τα οποία θα μπορέσετε να συμμετάσχετε σε ένα multiplayer session. Ετσι, σας δίνεται η δυνατότητα, αγοράζοντας μόνο ένα αντίτυπο του προγράμματος, να παίζετε σε περιβάλλον δικτύου μαζί με έναν φίλο σας. Οπως ήδη αναφέραμε, όλες οι αποστολές έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να ταιριάζουν σε multiplayer περιβάλλον και μάλιστα πολλές προορίζονται μόνο γι' αυτό. Σε αυτό το σημείο θα σας δώσουμε ένα tip.

Εκτελώντας όλες τις αποστολές σε single player περιβάλλον, μπορείτε να αποκτήσετε 15 από τους 25 βαθμούς αξιώματος. Για να πάρετε και τους τελευταίους 10, θα πρέπει να ολοκληρώσετε επιτυχώς και τις multiplayer αποστολές. Δυστυχώς, και σε

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 60.



16 MB RAM.



CD-ROM 4x.



SVGA (Windows 95).



Το παιχνίδι περιέχεται σε δύο CD-ROMs και μας το προσέφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Plotline (Μπόταση 8, τηλ.: 3825024).

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

+	Αύξηση ώσης
-	Μείωση ώσης
Enter	Εναρμόνιση ταχύτητας με αυτήν του τρέχοντος στόχου
F9	Ρύθμιση ρυθμού επαναφόρτισης laser
F10	Ρύθμιση ρυθμού επαναφόρτισης ασπίδων
F8	Ρύθμιση ρυθμού επαναφόρτισης όπλου ακτίνων
S	Εναλλαγή μεταξύ ρυθμίσεων ασπίδων
W	Εναλλαγή μεταξύ οπλικών συστημάτων
C	Εξαπόλυση αντιμέτρων
O	Επιλογή κοντινότερου στόχου αποστολής
T	Επιλογή επόμενου διαθέσιμου στόχου
U	Επιλογή νεοαφιχθέντος σκάφους στην περιοχή
I	Επιλογή κοντινότερου επερχόμενου πυραύλου ως στόχου
M	Χάρτης εντός πτήσης, χωρίς ανάληψη του ελέγχου του σκάφους σας από τον υπολογιστή



αυτό το τμήμα του παιχνιδιού θα γκρινιάξουμε λίγο. Οπως διαπιστώσαμε, με τη συμμετοχή μας σε ένα multiplayer περιβάλλον δεν μπορούμε να "μπούμε" σε μια αποστολή που έχει ήδη ξεκινήσει όπως γίνεται, επί παραδείγματι, στο Quake.

Επίσης, εάν η σύνδεσή σας είναι ασταθής, δεν θα έχετε κάποιο μήνυμα προτού περάσουν δύο λεπτά αναμονής. Ευτυχώς όμως και αυτό το πρόβλημα λύθηκε με το patch που κυκλοφόρησε πολύ πρόσφατα η LucasArts.



Κυνηγώντας τη φρεγάτα λίγο προτού προσγειωθεί.

ΤΕΛΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ολοκληρώνοντας δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε την πολύ καλή τεκμηρίωση που συνοδεύει το παιχνίδι. Οπως στους περισσότερους τίτλους που αντιπροσωπεύει η Plotline τα τελευταία χρόνια, έτσι και στο X-Wing vs Tie Fighter όλα τα manuals είναι στα ελληνικά. Ιδιαίτερης αναφοράς αξίζει η πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει στο βασικό manual, μια και περιέχονται όλες οι λεπτομέρειες που αφορούν στο DATA PAD, το βασικό περιβάλλον του παιχνιδιού, καθώς και πολλές λεπτομερείς εικόνες με τις ενδείξεις λειτουργίας των HUD όλων των αεροσκαφών που θα βρείτε μέσα στο παιχνίδι, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο εάν δεν είστε "βετεράνοι" του παιχνιδιού.



Η ενασχόλησή μου με το X-Wing vs Tie Fighter ξεκίνησε με αρνητική διάθεση, εξαιτίας του ότι ήταν ίσως το μοναδικό μέχρι τώρα παιχνίδι το οποίο απαιτούσε υποχρεωτικά τη χρήση joystick και μάλιστα δεν ξεκινούσε καν, εάν δεν είχε προηγηθεί υποχρεωτικά το calibration του joystick! Ανακαλύπτοντας στην πορεία και κάποια αρνητικά που ήδη ανέφερα, πίστευα ότι τελικά το παιχνίδι δεν θα μου προκαλούσε κανένα ενδιαφέρον. Συνέβη όμως ακριβώς το αντίθετο. Ολοκληρώνοντας τις πρώτες αποστολές, το παιχνίδι ασκεί μια περίεργη έλξη, με αποτέλεσμα να μεταθέτεις συνεχώς το διάλειμμα. Το gameplay είναι τόσο εθιστικό που σχεδόν αμέσως ξεχνάς τα πολύ καλά γραφικά, τα ηχητικά effects κ.λπ. και προσηλώνεσαι στην αποστολή και τα μαχητικά σκάφη που έρχονται εναντίον σου κατά κύματα. Ετσι, τα όποια αρνητικά πέρασαν αμέσως σε δεύτερη μοίρα καθώς -για μία ακόμη φορά- αποδεικνύεται ότι όταν ένα παιχνίδι διαθέτει καλό gameplay δεν είναι απαραίτητο να έχει ταυτόχρονα τα άνευ ουσίας videos και τις κινηματογραφικές σκηνές που συνήθως δεν προσθέτουν τίποτα ουσιαστικό. Εάν, λοιπόν, ψάχνετε για κάτι πιο εντυπωσιακό, με πολλές cut-through σκηνές και video με ηθοποιούς, τότε θα πρέπει να στραφείτε καλύτερα στα Wing Commander IV, Rebel Assault II, Privateer II κ.λπ. Εάν όμως ζητάτε το καλύτερο gameplay και τη δυνατότητα για παιχνίδι εναντίον άλλων μέσω δικτύου, τότε η μόνη λύση είναι το X-Wing vs Tie Fighter. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι που σας δίνει ό,τι ακριβώς ζητάτε: αφθονη δράση και άψογο gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	91

93





SIMULATION



COMANCHE 3

Η "αντεπίθεση" της Novalogic συνεχίζεται και αυτήν τη φορά φέρει το όνομα Comanche 3. Αν με το F-22 Lighting έκανε επίδειξη ισχύος στο χώρο των flight simulations, με το Comanche 3 δείχνει ποιος είναι ο κυρίαρχος του παιχνιδιού, τουλάχιστον στο χώρο των helicopter simulations.

του Αργύρη Γιαγιά

Οι τίτλοι που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα και ασχολούνται με την εξομοίωση ελικοπτέρου είναι πολύ λιγότεροι αυτών που έχουν ως θέμα την εξομοίωση αεροπλάνων. Ωστόσο, το επίπεδο των περισσότερων είναι άνω του μετρίου. Ακόμα και αυτοί που δεν είχαν τα γραφικά, τον ήχο ή το gameplay που θα τους επέτρεπε να "χτυπήσουν" κορυφή, διέθεταν κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που τους έκαναν να ξεχωρίσουν. Η Novalogic κυκλοφόρησε το πρώτο Comanche το 1992. Επρόκειτο για ένα simulation που ανήκε σε αυτήν την κατηγορία καθώς διέθετε πολύ καλά γραφικά τα οποία προέρχονταν από μία engine που η εταιρία ονόμαζε Voxel Space. Από τότε μέχρι σήμερα το παιχνίδι γνώρισε αρκετές βελτιώσεις σε ό,τι αφορά τα γραφικά αλλά κυρίως τον ήχο και το gameplay. Το αποτέλεσμα όλων αυτών των βελτιώσεων είναι το Comanche 3, το οποίο κυκλοφόρησε πρόσφατα και σίγουρα θα θέσει νέα standards. Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΤΟ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ ΜΑΣ

Σε αντίθεση με τα flight simulations, στα helicopter simulations τα βασικά αεροσκάφη είναι περιορισμένα και η πλειοψηφία αυτών χρησιμοποιεί το Apache. Αυτό οφείλεται εν μέρει και στην αμερικανική προπαγάνδα που θέλει το Apache να είναι αυτήν τη στιγμή το καλύτερο πολεμικό ελικόπτερο στον κόσμο. Πρόκειται βέβαια για ένα θέμα που σηκώνει πολλή συζήτηση, μια και οι Ρώσοι αλλά και άλλες εταιρίες από την Αμερική έχουν διαφορετική γνώμη. Η Boeing, για παράδειγμα, θεωρεί ότι το δικό της Comanche είναι πολύ ανώτερο, γιατί είναι γρηγορότερο, πολύ πιο ευέλικτο, με "εξυπνότερα" οπλικά συστήματα και σχεδόν αόρατο από τα ραντάρ. Με λίγα λόγια, το Comanche είναι το απόλυτο όπλο για επιθέσεις παντός καιρού εναντίον στόχων εδάφους αλλά και αέρος. Βέβαια, όλα αυτά είναι λίγο - πολύ θεωρητικά, μια και το Comanche δεν χρησιμοποιείται ακόμη συστηματικά και μόνο κά-





Σε σχηματισμό και η αποστολή αρχίζει.





ποια πρωτότυπα "κομμάτια" του επιβεβαιώνουν τις προαναφερθείσες πληροφορίες. Το γεγονός αυτό θα μπορούσε να αποτελεί αρνητικό στοιχείο για το παιχνίδι, αφού στην ουσία είναι simulation ενός ελικοπτέρου που δεν υπάρχει ακόμα, τουλάχιστον επίσημα. Εύκολα λοιπόν κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι το παιχνίδι τείνει πιο πολύ προς arcade και όχι προς simulation. Αυτό όμως ίσχυε εν μέρει για το πρώτο Comanche αλλά όχι για το Comanche 3. Αρκούν λίγες ώρες επαφής με το παιχνίδι για να καταλάβει κάποιος ότι η Novalogic δεν "παίζει" και ότι το Comanche 3 δεν έχει τίποτα να ζηλέψει στον τομέα εξομοίωσης από άλλους αντίστοιχους τίτλους του είδους.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Novalogic
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Flight simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΤΟΥ ΡΕΑΛΙΣΜΟΥ

Μπορεί οι προηγούμενες κυκλοφορίες της Novalogic να έχουν δεχθεί αρκετές αρνητικές κριτικές, όμως το Comanche 3 δεν θα αντιμετωπίσει το ίδιο πρόβλημα. Ενα από τα πολλά σημεία υπεροχής του είναι η ευκολία με την οποία σχεδιάζεται και εκτελείται μια αποστολή. Θα χρειαστεί πολλές φορές κατά την αποστολή ενός ελικοπτέρου να παρακαμφθεί ο αρχικός σχεδιασμός και να τηρηθεί "στάση αναμονής" προτού χτυπηθούν κάποιοι στόχοι. Πρόκειται για ενέργειες οι οποίες είναι εύκολα υλοποιήσιμες στο Comanche. Η πτήση μέσα σε ένα φαράγγι για να μη σας εντοπίσουν τα εχθρικά ραντάρ και η κάλυψη πίσω από έναν λόφο για να μη σας δει ο υποψήφιος στόχος μπορούν να γίνουν χωρίς κανένα πρόβλημα λόγω του πολύ καλού interface χειρισμού και των γραφικών εδάφους. Το τελευταίο, βέβαια, είναι γνωστό ότι οφείλεται στην τεχνολογία Voxel Space 2, η οποία δίνει εντυπωσιακά αποτελέσματα, αφού είμαστε σε θέση με μια μόνο ματιά να καταλάβουμε το ύψος και την απόστασή μας από το έδαφος, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο για αποστολές χαμηλού ύψους. Ετσι, το να "κρύβεστε" σωστά, εκτός από συναρπαστικό και εύκολο, είναι και απαραίτητο για μια επιτυχημένη αποστολή, γιατί μπορεί το ελικόπτερο να έχει τεχνολογία Stealth αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα μένει για πάντα "αόρατο". Οι χαμηλές πτήσεις μάλιστα απαρτίζουν ένα ολόκληρο παιχνίδι μόνες τους. Μπορεί ο τρόπος χειρισμού να είναι εύκολος, αλλά η πτήση με μεγάλη ταχύτητα μέσα σε ένα φαράγγι δεν είναι κάτι που θα μπορέσει να κάνει εύκολα ένας αρχάριος. Αντίθετα, χρειάζεται αρκετή "προπόνηση" προτού ολοκληρώσετε αποστολές που θα περιέχουν τις χαμηλές πτήσεις ως μέρος της στρατηγικής σας. Επειδή αρκετοί θα συναντήσουν προβλήματα σε αυτόν τον τομέα και γενικότερα στο σωστό χειρισμό του ελικοπτέρου, το παιχνίδι, εκτός από το βασικό μοντέλο, προσφέρει και ένα πιο απλουστευμένο, το οποίο δεν απαιτεί πολλές ικανότητες από την πλευρά του παίκτη. Επίσης, θα βοηθούσε πολύ εάν έχετε κάποιο από τα "ειδικά" για την κατηγορία joysticks.



Αφού κάνετε την πρώτη επίθεση.

ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗ ΜΑΧΗ

Αφού ολοκληρώσετε τις όποιες δοκιμές



Η προσγείωση μπορεί να γίνει και στα "δύσκολα" μέρη.



ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

ALT-E	Ανοιγμα-κλείσιμο μηχανής
1-9	Κλίμακες ώθησης
L	Κλείδωμα υψόμετρου
A	Περιστροφή προς τα αριστερά
S	Περιστροφή προς τα δεξιά
G	Ρόδες
W	Επιλογή Waypoint
I	Χάρτης
Enter	Επιλογή στόχου
Spacebar	Πυροδότηση όπλου
Z	Πολυβόλο
X	Ρουκέτες
C	Πύραυλοι αέρος-αέρος
V	Hell fires
Esc	Menu
F1	Κεντρική όψη
F2	Πλήρης κεντρική όψη
F6	Chase κάμερα
F9	Οψη εχθρού
F10	Εξωτερική όψη εχθρού



Στους υποψήφιους στόχους σας συμπεριλαμβάνονται μέχρι και υποβρύχια.

σας με το ελικόπτερο, μπορείτε να ξεκινήσετε τις αποστολές. Υπάρχουν έξι εκπαιδευτικές αποστολές για να σας βάλουν στο κλίμα του παιχνιδιού, στις οποίες παίρνετε οδηγίες προφορικά κατά τη διάρκεια της πτήσης. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολες, αλλά σίγουρα δεν πρόκειται για έναν "υγιεινό περίπατο". Μόνο εφόσον τις ολοκληρώσετε επιτυχώς θα μπορέσετε να συμμετάσχετε σε κάποιο από τα τέσσερα campaigns, καθένα από τα οποία περιλαμβάνει οκτώ αποστολές. Αν, όπως λέει η λογική, ξεκινήσετε από την πρώτη αποστολή του πρώτου campaign, θα βρεθείτε να απογειώνεστε από τη βάση και θα έχετε την ευκαιρία για ακόμη μία φορά να παρατηρήσετε τη λεπτομέρεια στα γραφικά του Comanche 3. Μεγάλα κιβώτια, φορτηγά, κτίρια και αποθήκες πυρομαχικών είναι τόσο ευδιάκριτα και καλά σχεδιασμένα που εντυπωσιάζουν. Δεν θα πρέπει όμως να τα θαυμάζετε για πολλή ώρα γιατί κινδυνεύετε να σας καταρρίψουν, μια και η δράση αρχίζει άμεσα. Αν και το briefing που προηγείται της αποστολής δεν είναι ό,τι καλύτερο καθώς περιέχει μόνο οδηγίες σε κείμενο, κατά τη διάρκεια της πτήσης δεν θα δυσκολευτείτε να εντοπίσετε τους στόχους σας, αφού αυτοί γίνονται ορατοί και κυρίως "κατανοητοί" διά γυμνού οφθαλμού. Ολοκληρώνοντας τη μία αποστολή μετά την άλλη, θα μπαίνετε ακόμα περισσότερο στο κλίμα του παιχνιδιού και σύντομα θα καταλάβετε ότι η τελική νίκη σας



Σε λίγο όλα τα άρματα και οι αποθήκες θα είναι παρελθόν.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 90 MHz.



16 MB RAM, Windows 95.



2x CD-ROM drive.



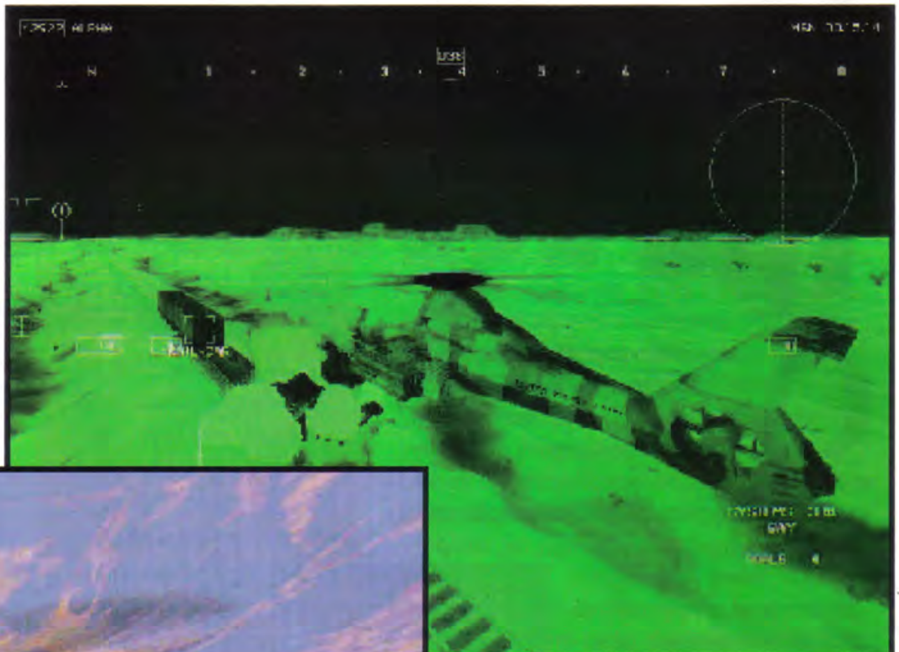
VGA με Vesa.



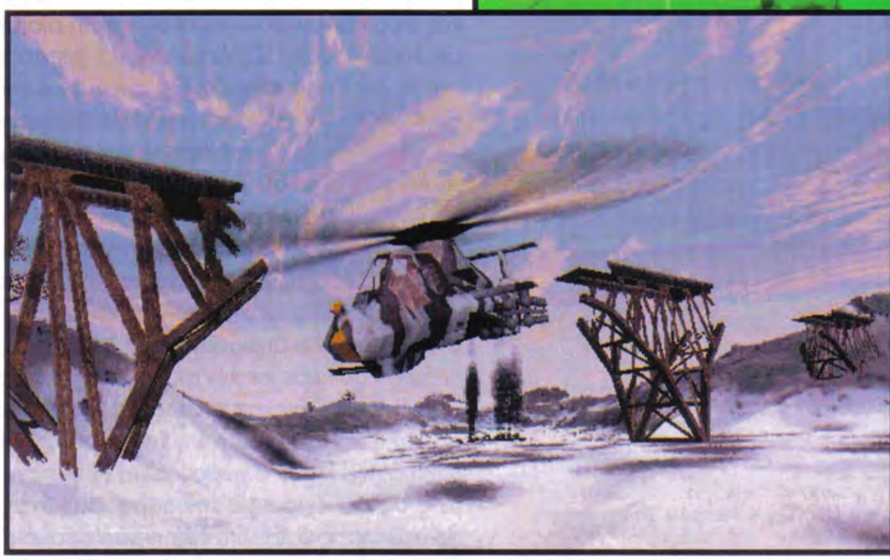
Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και μας το πρόσφερε η Plotline, η οποία και το αντιπροσωπεύει.



εξαρτάται, σε μεγάλο βαθμό, από τις ικανότητες και τη στρατηγική σας. Πολλές φορές, βέβαια, θα έχετε σημαντική βοήθεια και από τους όποιους wingmen σας συνοδεύουν, όμως και πάλι η τελική επιτυχία εξαρτάται από εσάς. Εάν, για παράδειγμα, δώσετε εντολές σε ένα συμμαχικό ελικόπτερο για την κατάρριψη ενός στόχου, το πιο πιθανό είναι να ακολουθήσει τον πιο σύντομο δρόμο προς το στόχο που είναι η ευθεία. Αυτό όμως μπορεί να σημαίνει ότι θα αναγκαστεί να ανέβει σε μεγαλύτερο ύψος και να εκτεθεί στα εχθρικά



Επίθεση σε τρένο κατά τη διάρκεια της νύχτας.



Πάνω από χιονισμένα τοπία.

πυρά, προτού ακόμα είναι έτοιμος για το τελικό χτύπημα. Σε τέτοιες περιπτώσεις θα πρέπει να οδηγείτε εσείς το σμήνος μέσα από εναλλακτικές διαδρομές, οι οποίες θα σας φέρνουν δίπλα στο στόχο χωρίς να γίνεστε αντιληπτοί.

Εντύπωση επίσης μας έκαναν τα ηχητικά και οπτικά effects. Τα δεύτερα, μάλιστα, είναι άκρως πιο εντυπωσιακά, κάτι που μπορείτε να διαπιστώσετε μόλις χτυπήσετε κάποιο κτίριο. Ενώ σε άλλα παιχνίδια του είδους μετά την έκρηξη θα υπήρχε το γραφικό ενός κατεστραμμένου κτιρίου (συνήθως χωρίς οροφή), στο Comanche 3 θα δείτε να σχηματίζεται ένας κρατήρας ο οποίος ποικίλλει ανάλογα με το στόχο και το όπλο που έχουμε χρησιμοποιήσει. Μετά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Με διαφορά το καλύτερο helicopter simulation, το οποίο εκτός από γραφικά, διαθέτει πλέον και πολύ καλό gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	88

93



λοιπόν την επίθεσή σας σε ένα χωριό-στρατόπεδο, το τοπίο που θα αφήσετε πίσω σας θα δείχνει βομβαρδισμένο και όχι απλώς αλλοιωμένο ως προς τα γραφικά του. Οπως γίνεται κατανοητό, για όλα τα ανωτέρω υπεύθυνη είναι η τεχνολογία Voxel Space 2, η οποία μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι είναι ό,τι πιο άρτιο υπάρχει αυτήν τη στιγμή στο χώρο.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το ατού του Comanche 3 δεν είναι μόνο τα γραφικά του καθώς τόσο το gameplay όσο και η εξομοίωση βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα. Το παιχνίδι πλέον δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από άλλα του είδους. Βέβαια, όλα αυτά έχουν και το τίμημά τους. Ετσι, εάν έχετε έναν Pentium με λιγότερα από 133 MHz, δύσκολα θα μπορέσετε να απολαύσετε τα γραφικά και να τρέξετε ικανοποιητικά το παιχνίδι. Εάν όμως σκέφτεστε να αναβαθμίσετε τον υπολογιστή σας, το Comanche 3 είναι μια πολύ καλή δικαιολογία για να το κάνετε. ■



ADVENTURE

THE LOST ADVENTURES

LEGEND:
Η εταιρία που δημιουργήθηκε από πρώην στελέχη τής άλλοτε βασίλισσας Infocom και που κατά την πρώτη περίοδο της ζωής της προσπάθησε να βαδίσει όσο πιο πιστά επέτρεπαν οι καιροί. Η εταιρία που σύνδεσε το όνομά της με την ποιότητα, το απαράμιλλο χιούμορ και τα βασισμένα σε έργα διάσημων Αμερικανών συγγραφέων σενάρια!

του Αντρέα Τσουρινάκη

Οταν κυκλοφόρησε η είδηση ότι η Infocom, η ΑΠΟΛΥΤΗ βασίλισσα των text adventure games στην Αμερική, πουλήθηκε στην Activision, πολλοί μίλησαν για το τέλος μίας εποχής και φυσικά η ιστορία τούς δικαίωσε. Τα φημισμένα στελέχη της σκόρπισαν στους πέντε ανέμους.

Σιγά-σιγά κυριάρχησαν τα adventures με τα full screen γραφικά, μέσα στα οποία κινιόταν ο ήρωας, τον οποίο χειριζόσουν εσύ πληκτρολογώντας τις εντολές δράσης. Ας είναι καλά η Sierra με εκείνο το κορυφαίο user interface όλων των εποχών. Λίγο αργότερα έκανε την εμφάνισή του το Maniac Mansion της LucasArts, το οποίο διέθετε το περίφημο SCUMM interface που είχε σχεδιάσει ο ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ Ron Gilbert (δημιουργός των ανεπανάληπτων Monkey Island 1 & 2) και το οποίο έμελλε να αλλάξει για πάντα την πορεία των λεγόμενων 3D graphics adventures. Περιείχε έτοιμες εντολές και εσύ απλώς διάλεγες κάποια από τα έτοιμα ρήματα δράσης, ενώ όταν ο κέρσορας περνούσε πάνω από κάποιο αντικείμενο που "καταλάβαινε", αμέσως εμφανιζόταν το όνομά του πάνω στην οθόνη. Η νέα γενιά των adventure games, δυστυχώς, είχε μπει πλέον σε έναν δρόμο χωρίς επιστροφή. Ακολούθησαν τα icon driven user interfaces που πρωτοεμφάνισε η Sierra, οι διάφορες εκδόσεις του βασικού "click & point" user interface και άλλα, όπως το επαναστατικό για τα δεδομένα της εποχής interface του Underworld 1 (επέτρεπε πλήρη κίνηση 360 μοιρών, κίνηση πάνω-κάτω, πηδήματα, κολύμπι κ.λπ.), το εντυπωσιακό interface του Alone In the Dark με τις εκατοντάδες διαφορετικές οπτικές γωνίες που έδιναν μία κινηματογραφική αίσθηση, το τελευταίο 3D Virtual World interface της Access που πιστεύω ότι είναι το κορυφαίο όλων στο είδος του και αυτό που πρωτοκαθιέρωσε το Zork Nemesis και επέκτεινε το Atlantis: The Lost Tales, το οποίο αναμένεται να κυριαρχήσει μέσα στο 1998.

Εκεί λοιπόν που όλοι μιλούσαν για τον οριστικό θάνατο των text adventures, ήρθε ο Bob Bates, ένα από τα τελευταία στελέχη της Infocom, και δημιούργησε τη Legend, μία εταιρία που ήρθε σε κόντρα με όλο το κατεστημένο (εταιρίες και περιοδικά) διακηρύσσοντας ότι "τα text adventures είναι ό,τι καλύτερο έχει δείξει ο χώρος μέχρι τώρα και εμείς θα συνεχίσουμε την παράδοσή τους, βελτιώνοντας όμως ό,τι δεν πήγαινε καλά...". Ετσι, κυκλοφόρησαν τα 3 Spellcastings του περίφημου Steve Meretzky, από τα κορυφαία όλων των εποχών στον τομέα του χιούμορ και όχι μόνο. Διέθεταν ένα εξαίρετο user interface που επέτρεπε να τα παίζεις και ως "καθαρά" text adventures αλλά και μέσω εντολών τις οποίες δημιουργούσες μέσα από "έτοιμες λέξεις" που υπήρχαν στην οθόνη. Εκτός της Legend και ο αμερικανικός ειδικός Τύπος "ψιλοέθαβε" τα adventures αυτά, με μοναδική φυσικά εξαίρεση το περίφημο "Quest Busters" που τα υμνούσε (έχω αναφερθεί και παλαιότερα σε αυτό το εκπληκτικό 16σέλιδο adventure-περιοδικό). Ποιος τολμούσε τότε





ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

να πάει κόντρα στο κατεστημένο που είχαν δημιουργήσει κυρίως η Sierra και η LucasArts; Σχεδόν κανείς ή καλύτερα μόνο η Legend.

Την κατάσταση ανέτρεψε το εκπληκτικό από κάθε πλευρά Eric the Unready, που ανάγκασε όλο τον αμερικανικό Τύπο να το υμνήσει, δίνοντάς του εκπληκτικές βαθμολογίες (από 90-95% σε ένα text adventure, παρακαλώ), ενώ μερικά το ανακήρυξαν και ως καλύτερο adventure της χρονιάς.

Ηδη όμως η Legend ετοιμαζόταν για τη μεγάλη αλλαγή. Ετσι, πέρασε και αυτή με τη σειρά της στον κόσμο των full graphics adventures, μέσω ενός δικού της interface. Το πρώτο παιχνίδι με αυτό το interface ήταν το Companions of Xanth, το τελευταίο της συλλογής, το οποίο επίσης απέσπασε πάρα πολλά βραβεία από τον αμερικανικό ειδικό Τύπο. Ταυτόχρονα όμως ήταν και το τελευταίο αντίο σε ένα είδος που άθελά του δημιούργησε ολόκληρη τη λεγόμενη ηλεκτρονική ψυχαγωγική βιομηχανία και που, ΔΥΣΤΥΧΩΣ, δεν κατάφερε να αντέξει στον πόλεμο της εικόνας και του εντυπωσιασμού. Τα text adventures αντιπροσωπεύουν τη φαντασία, τη δύναμη του πνεύματος, την περιγραφική και αναλυτική σκέψη. Ηταν συνώνυμα του χιούμορ και των πολύ δυνατών περιγραφών. Ηταν για τον κόσμο των computer games ό,τι τα τετράδια, τα βιβλία και οι εφημερίδες στην καθημερινή μας ζωή, προτού ηττηθούν σχεδόν κατά κράτος από τον παραμορφωτικό και αλλοτριωτικό κόσμο της εικόνας του κινηματογράφου και της τηλεόρασης.

Το The Lost Adventures τρέχει σε DOS και σε Windows 3.1/x ή 95 και περιλαμβάνει τα ακόλουθα παιχνίδια:

- ✔ **Spellcasting 101**
- ✔ **Spellcasting 201**
- ✔ **Spellcasting 301**
- ✔ **Time Quest**
- ✔ **Eric the Unready**
- ✔ **Gateway**
- ✔ **Gateway 2**
- ✔ **Companions of Xanth**

Σημειωτέον ότι μέσα στο ενιαίο manual που συνοδεύει τη συλλογή αυτή υπάρχουν και οι αναλυτικές λύσεις των παιχνιδιών για όποιον δυσκολεύεται να τα τελειώσει μόνος του. Από τα παιχνίδια αυτά στο "PC Master" έχουν παρουσιαστεί τα: Spellcasting 201 (τεύχος 35, Δεκέμβριος '92), Gateway (τεύχος 38, Μάρτιος '93), Eric the Unready (τεύχος 42, Ιούλιος-Αύγουστος '93), Gateway 2 (τεύχος 45, Νοέμβριος '93) και Companions of Xanth (τεύχος 49, Μάρτιος '94). Φυσικά ΟΛΑ ανεξαιρέτως έχουν παρουσιαστεί στο "αδελφό", ως προς τα adventures, περιοδικό PIXEL. Από τα οκτώ αυτά adventures τα πιο αγαπημένα μου είναι τα τρία Spellcastings, του φοβερού Meretzky, ο οποίος έχει τη σπάνια ικανότητα να λέει τα πιο "βρωμερά" πράγματα με έναν τόσο φυσικό και γεμάτο χιούμορ τρόπο, που δεν μπορεί να του αντισταθεί κανείς, καθώς και τα δύο Gateway του ανεπανάληπτου συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Frederik Pohl.

Οσοι από εσάς έχετε έστω και την ελάχιστη επιθυμία να δείτε πώς ήταν αυτά τα περίφημα text adventures, για τα οποία ακούτε χωρίς ποτέ να τα βλέπετε, μην καθυστερήσετε καθόλου.

Τρέξτε να αγοράσετε τη ΜΟΝΑΔΙΚΗ αυτή συλλογή, έχοντας συνείδηση ότι αγοράζετε κάτι πράγματι ΣΠΑΝΙΟ, το οποίο είμαι σίγουρος ότι ύστερα από πολλά χρόνια θα έχει και σημαντική συλλεκτική αξία. Μία συλλογή που θα σας γεμίσει νοσταλγία για τις παλιές, καλές μέρες που ΔΥΣΤΥΧΩΣ φαίνεται να χάθηκαν για ΠΑΝΤΑ. ■

ΕΤΑΙΡΙΑ
Legend
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
Adventure Games Collection
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Companions of Xanth.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX στα 33 MHz.

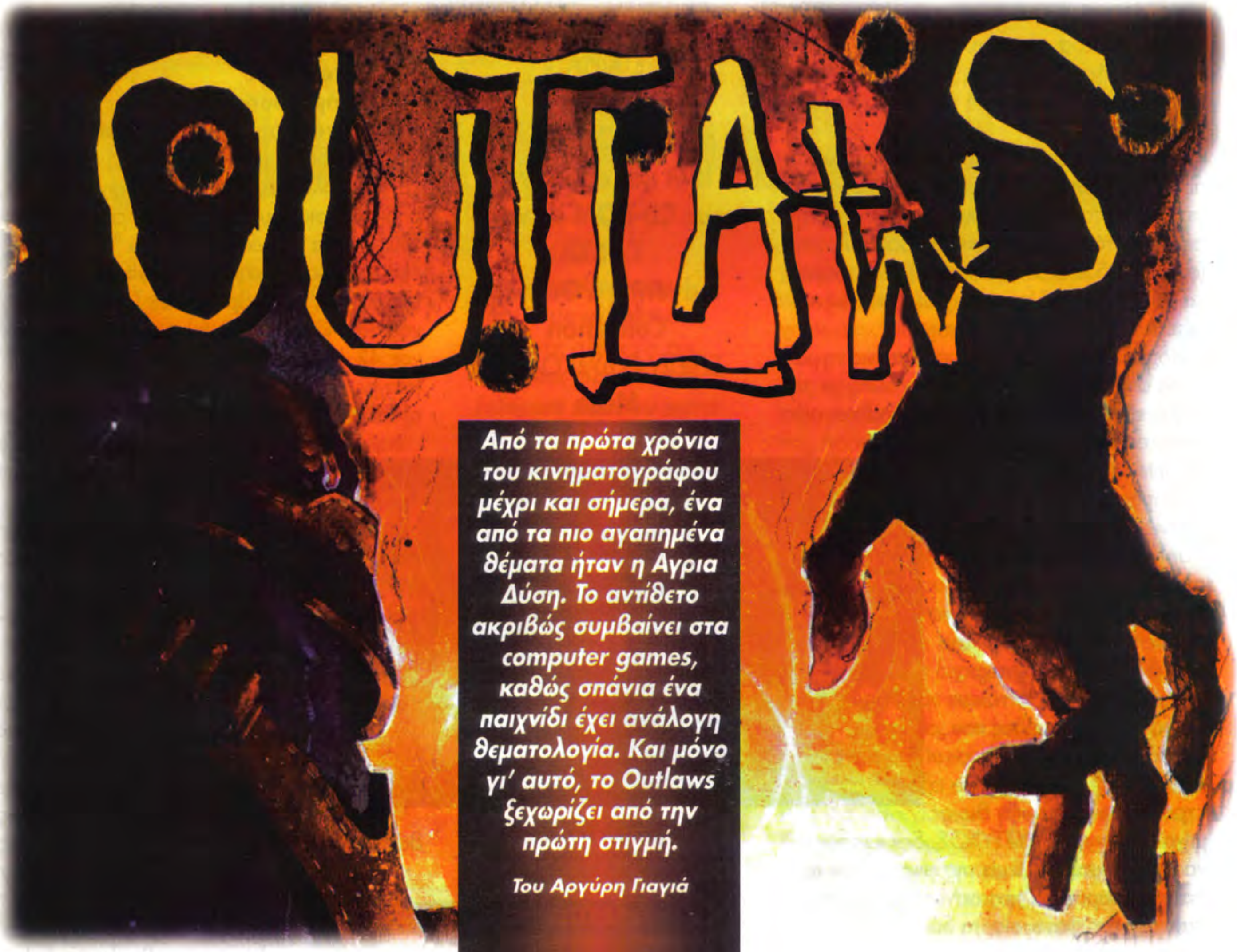

4 MB RAM.


CD-ROM drive και Adlib συμβατή κάρτα ήχου.


VGA κάρτα γραφικών.


Το πακέτο, που περιλαμβάνει ένα CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.





Από τα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου μέχρι και σήμερα, ένα από τα πιο αγαπημένα θέματα ήταν η Άγρια Δύση. Το αντίθετο ακριβώς συμβαίνει στα computer games, καθώς σπάνια ένα παιχνίδι έχει ανάλογη θεματολογία. Και μόνο γι' αυτό, το Outlaws ξεχωρίζει από την πρώτη στιγμή.

Του Αργύρη Γιαγιά

Η LucasArts, μετά από πολύ καιρό, έχει την τιμητική της στο παρόν τεύχος, καθώς εκτός από το review του X-Wing vs Tie Fighter καλύπτεται και η παρουσίαση του Outlaws. Πρόκειται για ένα Doom-clone το οποίο όμως μας μεταφέρει στη θρυλική εποχή της Άγριας Δύσης, εκεί όπου όλες οι διαφωνίες λύνονταν με τα όπλα των cowboys. Αν και τα Doom-clones δεν αποτελούν την "ειδικότητα" της εταιρίας, ωστόσο το Outlaws δεν είναι το πρώτο στο είδος του που κυκλοφορεί. Μας έχει δώσει ήδη τα πρώτα θετικά δείγματα με το Dark Forces, ένα Doom-clone που μας μετέφερε στην ατμόσφαιρα των ταινιών Star Wars και είχε αρκετά νέα στοιχεία να παρουσιάσει. Κλείνοντας αυτή την παρένθεση να πούμε ότι ήδη βρίσκεται στο τελικό στάδιο και η συνέχεια αυτού του παιχνιδιού με όνομα Jedi Knight: Dark Forces II, το οποίο επίσης θα εισαγάγει ανανεωτικές δομές στο χώρο των Doom-clone παιχνιδιών.



Επανερχόμενοι στο Outlaws, το συγκεκριμένο παιχνίδι παρουσιάζει αρκετές ιδιομορφίες. Η πρώτη αφορά στα γνωστά μας animated sequences. Στο Outlaws συναντάμε πάρα πολλά, τα οποία για ακόμα μία φορά δεν προσθέτουν κάτι το ιδιαίτερο στο παιχνίδι, αλλά σίγουρα συμβάλλουν



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

στην πολύ καλή ατμόσφαιρά του. Σε όλα τα animated sequences έχουν χρησιμοποιηθεί γραφικά και σκηνές στο ύφος του Full Throttle, το οποίο επίσης είχε αφήσει εξαιρετικές εντυπώσεις. Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλη αλλά ταυτόχρονα εντυπωσιακή. Μέσω αυτής πληροφορούμεθα το τι έχει προηγηθεί. Κεντρικός ήρωας είναι ο πρώην σερίφης James Anderson που αποσύρθηκε όταν, κατά λάθος, σκότωσε έναν αθώο. Εχει πλέον αποσυρθεί



Το τρένο, εκτός από τον πολιτισμό, έφερνε και προβλήματα στην Αγρια Δύση.

και ζει στη φάρμα του με τη γυναίκα του Anna και την κόρη του Sarah. Ωστόσο, ο "κακός" του παιχνιδιού, Bob Graham, έχει άλλα σχέδια. Θέλει να πάρει υπό την κατοχή του την περιοχή που περιβάλλει το κτήμα του Anderson για να κερδίσει πολλά χρήματα, ενώ για όσους ιδιοκτήτες δεν μπορεί να εξαγοράσει, χρησιμοποιεί "άλλες" μεθόδους προκειμένου να τους πείσει. Αυτές θα εφαρμόσει και στον James Anderson ο οποίος δεν δέχεται ούτε καν να συζητήσει μαζί του. Ετσι, όταν εκείνος λείπει στην πόλη για κάποιες δουλειές, ο Bob Graham με τη συμμορία του επιτίθεται στο σπίτι του και, αφού σκοτώνει τη γυναίκα του και καίει το σπίτι του, απαγάγει και την κόρη του. Ο πρώην σερίφης δεν έχει πλέον καμία άλλη επιλογή από το να πάρει το νόμο στα χέρια του και να κυνηγήσει όλους αυτούς που αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν πρώτοι τα όπλα.

Οπως γίνεται λοιπόν φανερό, το Outlaws δεν διαφέρει σχεδόν καθόλου από μία κλασική ταινία γουέστερν. Στη διατήρηση αυτού του "κλίματος" καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού βοηθά το gameplay αλλά και οι άλλες επιμέρους επιλογές του παιχνιδιού. Οπως αναφέραμε ήδη, το gameplay είναι το κλασικό που συναντάμε σε όλα τα Doom-clones παιχνίδια. Ωστόσο εδώ έχουμε να κάνουμε με την "engine" του Dark Forces, κάτι που έχει θετικά και αρνητικά αποτελέσματα. Το θετικό είναι ότι πολλά από τα στοιχεία που εισήγαγε το Dark Forces, όπως νέες κινήσεις και εναλλακτικοί τρόποι χτυπήματος του εχθρού, τα βρίσκουμε και στο Outlaws. Το αρνητικό είναι ότι πλέον αυτή η engine είναι σχετικά ξεπερασμένη, κυρίως στον τομέα των γραφικών και της κίνησης, καθώς κυκλοφορούν πολύ καλύτερα σε αυτούς τους τομείς παιχνίδια και μάλιστα από εταιρίες

ΕΤΑΙΡΙΑ
LucasArts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΕΙΔΟΣ
Doom-clone
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Μονομαχία εντός των τειχών.



Ο μεγάλος κακός παραμονεύει.





Η ζωή της γυναίκας σας απειλείται.



Ενώ η κόρη σας παίζει ανέμελη...

βεληνεκούς μικρότερου από αυτό της LucasArts.

GAMEPLAY

Κινούμαστε μέσα σε διάφορους χώρους που μπορούν να είναι από μεγάλες φάρμες μέχρι και μικρές αποθήκες, σκοτώνοντας όλους τους "κακούς" που μας επιτίθενται και οι οποίοι είναι πολλοί και έρχονται από όλες τις γωνίες. Στη διάθεσή μας έχουμε διάφορα όπλα, πάντα βέβαια στο κλίμα που επιβάλλει ένα παιχνίδι το οποίο διαδραματίζεται στην Αγρια Δύση. Αυτό σημαίνει ότι στο Outlaws δεν θα βρείτε όπλα που εκτοξεύουν ρουκέτες· θα συναντήσετε όμως κάποια άλλα, ίσως λιγότερο εντυπωσιακά, σίγουρα όμως πολύ πιο αληθοφανή. Εκτός από τη γροθιά που είναι το μόνο όπλο για το οποίο θα έχετε πάντα "πυρομαχικά", υπάρχει το κλασικό σαρανταπεντάρι και το ντουφέκι, τα οποία είναι και τα δύο πρώτα σας weapons. Αργότερα, όμως, θα βρείτε ένα μαχαίρι που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για κοντινές "επαφές" ή ακόμα και για να το πετάξετε ενάντια σε κάποιον, μία μονής και διπλής κάννης καραμπίνα η οποία έχει μεγάλο εύρος διασποράς, καθώς και ένα περίστροφο. Τέλος, ο δυναμίτης έχει ιδιόμορφη χρήση (εδώ βλέπουμε τις συγγένειες με το Dark Forces), αλλά σίγουρα προκαλεί πολύ μεγάλη καταστροφή.

Βέβαια, καθένα από τα προαναφερθέντα όπλα χρειάζεται και τον δικό του τύπο πυρομαχικών. Αλλα αντικείμενα χρησιμοποιούνται ως bonuses όπως το άστρο του σερίφη, το οποίο δίνει καλύτερη προστασία και αποτελεσματικότητα στις βολές σας, οι ιατρικές τσάντες που ανεβάζουν τους δείκτες της αντοχής σας κ.λπ. Πιο χρήσιμα όμως αντικείμενα είναι σίγουρα η λάμπα και το λάδι γι' αυτήν, μια και πολλά υπόγεια δεν έχουν φωτισμό, αλλά και τα διάφορα κλειδιά. Αυτά, όπως καταλαβαίνετε, χρησιμοποιούνται για να ανοίγετε τις κλειδωμένες πόρτες. Ευτυχώς, όμως, το να τα βρείτε δεν είναι το ίδιο δύσκολο όπως συνέβαινε στο Dark Forces...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Δυστυχώς, τα γραφικά δεν είναι εξίσου προσεγμένα με το gampelay. Παρά τις πρώτες θετικές εντυπώσεις, εν συνεχεία διαπιστώνουμε ότι η ποιότητα δεν είναι τόσο καλή. Το βασικό πρόβλημα εντοπίζεται στο ότι τα γραφικά είναι bitmaps. Οπως ίσως γνωρίζετε, τα γραφικά αυτού του είδους δεν μπορούν να φθάσουν σε ποιότητα τα αντίστοιχα των Quake, Hexen ή Duke Nukem 3D. Βέβαια, τα πράγματα στο Outlaws δεν είναι τόσο άσχημα. Εάν ανεβάσετε την ανάλυση στην οποία παίζετε το παιχνίδι, με την προϋπόθεση βέ-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 60 MHz.



16 MB RAM.



CD-ROM 4x.

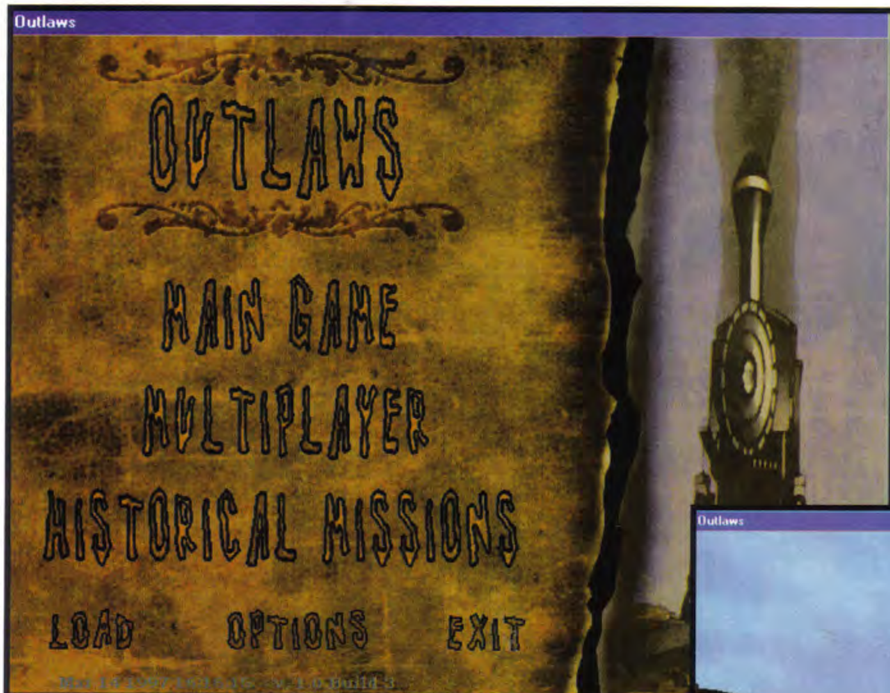


SVGA (Windows 95).



Το παιχνίδι περιέχεται σε δύο CD-ROMs και μας το πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Plotline, (Μπόταση 8, τηλ.: 3825024).





Η κεντρική οθόνη.

βαια ότι θα έχετε και έναν γρήγορο επεξεργαστή, η εικόνα του παιχνιδιού θα βελτιωθεί σημαντικά. Εάν μάλιστα δυναμώσετε και την ένταση της μουσικής, η οποία παραπέμπει σε soundtracks ταινιών γουέστερν, σύντομα θα ξεχάσετε το μειονέκτημα της ποιότητας και θα απορροφηθείτε από το παιχνίδι και την ατμόσφαιρά του. Στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού συμβάλλουν και τα απολαυστικά ηχητικά εφέ. Εκτός από τους πυροβολισμούς και τις κραυγές αυτών που σκοτώνετε, ακούγονται και πολλές φράσεις, οι οποίες προέρχονται από τους κακοποιούς με σκοπό να σας απασχολήσουν. Ετσι, μην αποσπάτε την προσοχή σας από το παιχνίδι εάν δεν θέλετε να αφήσετε ατιμώρητους αυτούς που σας κοροϊδεύουν.

ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Στο Outlaws, εκτός από το βασικό παιχνίδι, υπάρχει και μια δεύτερη επιλογή στο βασικό μενού με την ονομασία Historical Missions. Πρόκειται για το ίδιο στιλ παιχνιδιού, μόνο που τώρα σε καθεμία από τις πέντε αποστολές πρέπει να κυνηγήσετε έναν συγκεκριμένο επικηρυγμένο κακοποιό και είτε να τον σκοτώσετε είτε να τον αιχμαλωτίσετε και να τον οδηγήσετε στη φυλακή. Στην ουσία αυτές οι αποστολές σάς παραπέμπουν στο παρελθόν, όταν ο σερίφης Anderson ήταν εν δράσει. Το γραφείο του σερίφη με τη φυλακή είναι το αρχηγείο σας και από εκεί επιλέγετε ποιον από τους επικηρυγμένους θα κυνηγήσετε.

Ενα δεύτερο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι μπορεί να παιχτεί και σε περιβάλλον multiplayer με modem, δίκτυο ή σύνδεση στο Internet. Για τον ίδιο ακριβώς λόγο υπάρχει και ένα δεύτερο CD-ROM στην ίδια συσκευασία, με το οποίο μπορείτε απλώς να συμμετέχετε σε multiplayer παιχνίδι, όπως ακριβώς δηλαδή συμβαίνει και στο X-Wing vs Tie Fighter. Σίγουρα πρόκειται για μία πολύ έξυπνη ιδέα της LucasArts που επιτρέπει σε δύο άτομα να παίξουν on-line το παιχνίδι, χωρίς να χρειαστούν "πειρατικό", μη νόμιμο δηλαδή, αντίγραφό του.

Το Outlaws σίγουρα δεν είναι ένα παιχνίδι που θα φέρει επανάσταση στο χώρο, μια και στον τεχνολογικό τομέα βαδίζει πάνω σε ήδη δοκιμασμένες λύσεις. Ωστόσο, η ατμόσφαιρά του σε συνδυασμό με το σενάριο παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον και συμβάλλουν στο να μην περάσει το παιχνίδι απαρατήρητο. ■



Προτού ξεκινήσουμε το κυνήγι του επικηρυγμένου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα διαφορετικό Doom-clone, το οποίο μπορεί να μην έχει την ποιότητα των ανταγωνιστών του, αλλά ξεχωρίζει για το σενάριό του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	91
ΑΝΤΟΧΗ	88

89



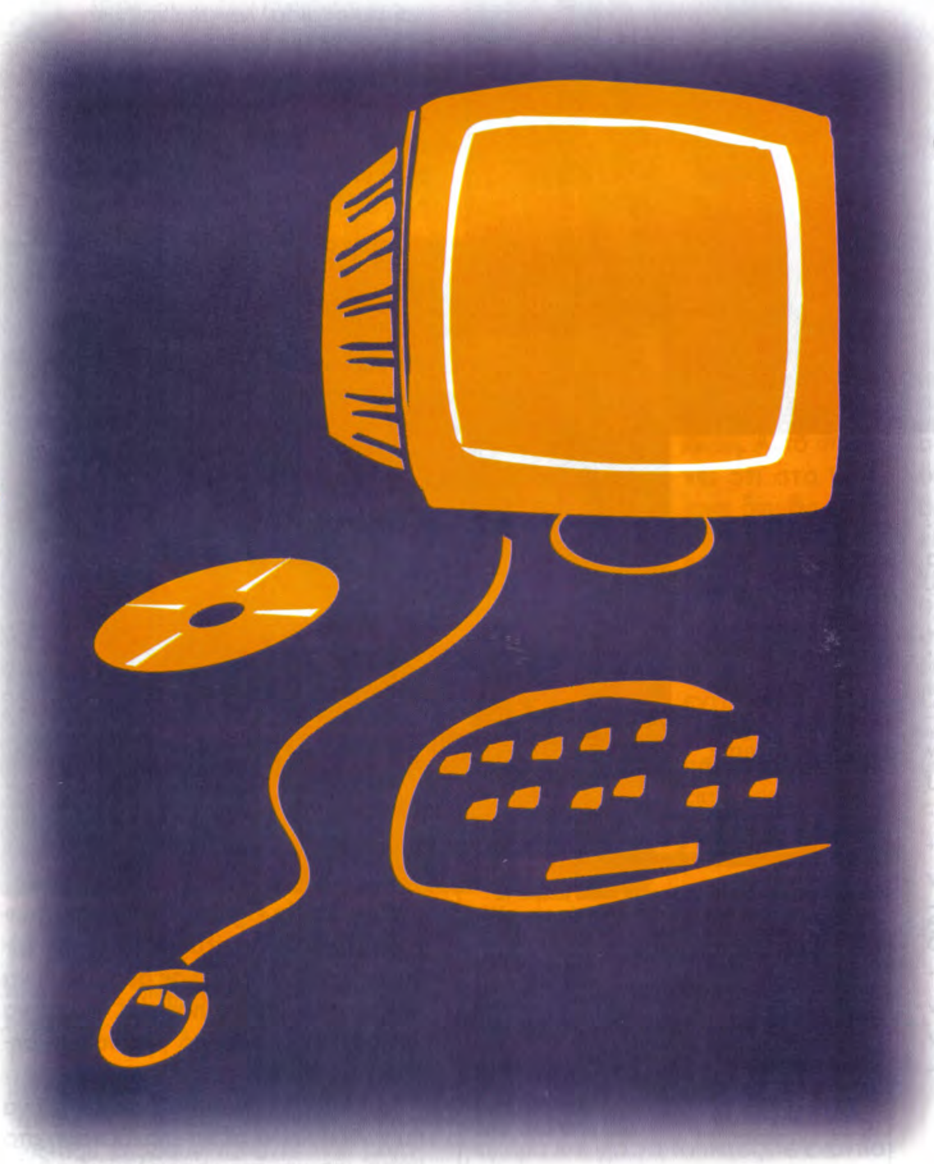
INFOSYSTEM

HI TECH

11η ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

1 - 5 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 1997

ΔΙΕΘΝΕΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ HELEXPO ● ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ



Ο γύρος του κόσμου της πληροφορικής σε 5 μέρες

3ο Συνέδριο Εφαρμογών Πληροφορικής και Επικοινωνιών:
"Μεταρρύθμιση στο Δημόσιο Τομέα και Ελληνικές Επιχειρήσεις Πληροφορικής"

HELEXPO

ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

OLYMPIC AIRWAYS OFFICIAL CARRIER

ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ, ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΕΓΝΑΤΙΑ 154, 546 36 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 031-291111, TELEX: 412291, FAX: 031-229116
ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: ΛΕΩΦ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 4, 151 25 ΜΑΡΟΥΣΙ, ΤΗΛ.: 01-6834971-3, FAX: 01-6856002-3
Internet Address: http://www.helexpo.gr E-mail: exhibitions@helexpo.gr

Gamer's Pit



PANDEMONIUM: Ενα πραγματικό... πανδαιμόνιο διασκέδασης και χιούμορ!

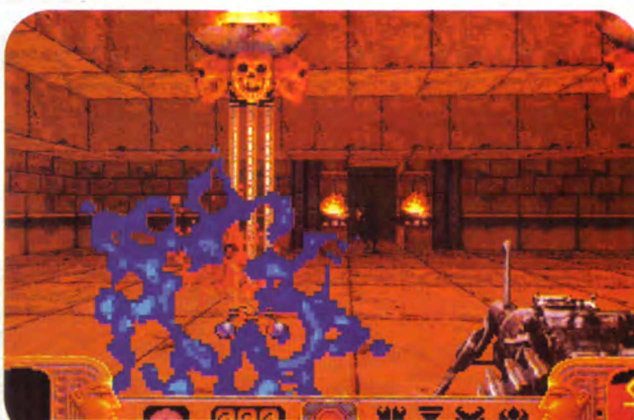
PIT'S GUIDE

Το παιχνίδι εκτελέιται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).

Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.

Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



EXHUMED: Ενα ενδιαφέρον Doom-clone με φόντο τη μυστηριώδη Αίγυπτο.

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Gamer's Pit και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Εκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Gamer's Pit, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν "ταλέντα". Τέλος, ανά τρίμηνο θα αθλοθετείται ένα μεγάλο δώρο για εκείνον που θα έχει γράψει το πιο ενδιαφέρον review.
Μην κάθεστε! Το "PC Master" περιμένει και τη δική σας συνεργασία!

Pandemonium

Τα τελευταία δύο χρόνια, με τη ραγδαία εξάπλωση των game-consoles, παρουσιάζεται το φαινόμενο της μεταφοράς επιτυχημένων παιχνιδιών από τη μία πλατφόρμα (PCs) στην άλλη και τανάπαλιν. Το Pandemonium είναι μία τέτοια χαρακτηριστική περίπτωση με επιτυχημένη προϋπηρεσία στο χώρο των κονσολών. Το ερώτημα που σίγουρα τίθεται είναι το κατά πόσο ένα κλασικό platform game, όπως το εξεταζόμενο, με δεδομένη την ύπαρξη καταπληκτικών action games (βλ. Tomb Raider) μπορεί εν έτει 1997 να κατακτήσει τις καρδιές των απαιτητικών πλέον gamers. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται κάπου στο Μεσαίωνα. Οι κεντρικοί ήρωες της ιστορίας είναι ο Fargus και η Nikki. Ο Fargus είναι ένας μάλλον αποτυχημένος περιπλανώμενος γελωτοποιός, τον οποίο συνοδεύει το αχώριστο ανθρωπόμορφο ραβδί του, ο Sid - αλήθεια, η ομοιότητά τους λέτε να είναι τυχαία;

Η Nikki είναι ένα νεαρό φιλόδοξο κορίτσι με εξαιρετικές ακροβατικές ικανότητες. Θα σας θυμίσει αρκετά τον Peter Pan - φυσικά, στη θηλυκή έκδοσή του προς αποφυγή τυχόν παρεξηγήσεων. Οι... πονηροί gamers που θα περίμεναν κάποια ηρωίδα με λαχταριστές καμπύλες -ξέρετε εσείς, τη Lara Croft εννοώ- μάλλον θα απογοητευθούν.

Ολα ξεκινούν όταν μια ωραία ημέρα εμφανίζεται στο χωριό ο διάσημος και τρανός μάγος Tony Vu - σε 'μένα, πάντως, αυτό το όνομα θυμίζει τραγουδιστή της rap! Η Αυτού Εξοχότης του πρόκειται να διδάξει - δωρεάν, παρακαλώ- την τέχνη του. Οι καλοί μας πρωταγωνιστές, λοιπόν, θεωρούν ότι έχουν μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να ξεφύγουν από τη μιζέρια τους. Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, δίνουν πρώτοι απ' όλους το "παρών" στα μαθήματα και η ευτυχής αυτή συγκυρία τούς προσφέρει την ευκαιρία να γνωριστούν. Ομως, το μάθημα αποδεικνύεται μεγάλη απάτη - τι περιμένατε, παιδιά μου, έτσι απλά θα γίνετε μάγοι, δέκατου μάλιστα βαθμού; Ο Tony Vu, ύστερα από έναν μακρόσυρτο ανιαρό μονόλογο, αποφασίζει να διακόψει... για ντόνατς! Οι δε φίλοι μας παρά την απογοήτευσή τους έχουν την έμπνευση να τον ακολουθήσουν.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 100
ΜΝΗΜΗ: 16MB minimum
ΚΑΡΤΑ: VGA, 1MB RAM
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Ο Μάγος μας, φυσικά, έχει ένα μαγικό χαλί -sic - για τις μετακινήσεις του. Μπροστά, όμως, στην ανυπομονησία του να καταβροχθίσει τις λιχουδιές του χωριού, χάνει το μοιραίο βιβλίο με τα πανάρχαια ξόρκια, καθώς αυτό γλιστρά από το χαλί του. Ανταποκρινόμενοι στην ευκαιρία οι ήρωές μας αρπάζουν αυτό το απρόσμενο μάννα εξ ουρανού, αλλά απαίδευτοι καθώς είναι στον έλεγχο της τρομακτικής δύναμης που κλείνουν μέσα τους τα ξόρκια εμπλέκονται σε ένα... πανδαιμόνιο!

Ξεκινώντας το παιχνίδι, διαλέγετε έναν από τους δύο ήρωες που θα επιχειρήσουν να επαναφέρουν την τάξη στο χάος που προκάλεσε το άνοιγμα του βιβλίου. Η επιλογή καθενός έχει τα πλεονεκτήματά της: η Nikki διαθέτει μεγαλύτερη ευλυγισία και ικανότητα στο άλμα εις ύψος, ενώ ο Fargus είναι πιο δυνατός και εκτοπίζει ευκολότερα τους αντιπάλους. Και μια και το έφερε ο λόγος, σημειώνουμε ότι θα αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς και αντιξοότητες: σαρκοβόρα φυτά, δηλητηριώδεις αράχνες, απόκρημνες χαράδρες, κακομούτσουνα έντομα, τρομερά τέρατα κι ένα σωρό άλλα εμπόδια! Φυσικά, στην κατοχή σας μπορούν να βρεθούν - αν και όχι ιδιαίτερα αβασάνιστα- μία σειρά από πολεμοφόδια (όπλα που σκοτώνουν, μικραίνουν ή παγώνουν τους αντιπάλους σας), ενώ υπάρχουν και σημεία στα οποία μεταμορφώνεστε σε βάτραχο, δράκο ή χελώνα αποκτώντας







ΕΙΔΟΣ
PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
CRYSTAL DYNAMICS
95

τα φυσικά προτερήματά τους. Μην ανησυχείτε, όμως... Σύντομα επανέρχεστε στη φυσική ανθρώπινη μορφή σας.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πληθώρα από bonuses όπως κλειδιά, ασπίδες, νομίσματα και ενέργεια μπορούν να συλλεχθούν και να κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη. Σε ό,τι αφορά τον τομέα του χειρισμού, το παιχνίδι είναι πολύ απλό, αφού για το χειρισμό του ήρωα δεν απαιτούνται παρά μόνο τέσσερα πλήκτρα. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά με ποικιλία χρωμάτων και το animation άψογο.

Στο σύστημα της δοκιμής μας (Cyrix 6x86 P150, 32MB EDO-RAM, Stealth 3D 2000) το παιχνίδι δεν παρουσίασε το παραμικρό κόψιμο. Ενα σημαντικό στοιχείο ως προς τον τομέα των γραφικών και της κίνησης είναι η υποστήριξη του 3D chipset 3Dfx Voodoo. Εμείς είχαμε στη διάθεσή μας την Diamond Monster 3D που περιλαμβάνει το προαναφερθέν chipset και το αποτέλεσμα που παραλάβαμε στον τομέα τόσο των γραφικών όσο και της κίνησης ήταν εκπληκτικό, αφού θύμιζε ή και ξεπερνούσε την ποιότητα των coin-op παιχνιδιών. Γεγονός είναι ότι πλέον όλο και περισσότερα παιχνίδια υποστηρίζουν τις κάρτες που προσφέρουν τρισδιάστατη επιτάχυνση καθιστώντας ίσως επιτακτική την αγορά ενός τέτοιου εξαρτήματος στο άμεσο μέλλον.

Οι αναλύσεις που μπορούμε να επιλέξουμε είναι πέντε (512x384, 640x400 - 640x480 με 256 ή 65.000 χρώματα, 800x600 και τέλος 320x200), ώστε να καλυφθούν όσον το δυνατόν περισσότερα συστήματα. Φυσικά, ποιοτικά υπερτερεί η ανάλυση 640x480 με 65.000 χρώματα, αλλά και η χαμηλή ανάλυση 320x200 είναι ιδιαίτερα καλή. Πρέπει να σημειώσουμε ότι οι επιλογές για αλλαγή ανάλυσης γίνονται προτού αρχίσει το παιχνίδι, ενώ όλες οι υπόλοιπες κατά τη διάρκειά του μέσω του κεντρικού menu που εμφανίζεται πατώντας το Escape.

Ο ήχος, από την άλλη πλευρά, κυμαίνεται συνολικά σε υψηλά επίπεδα. Τα εφέ που χρησιμοποιούνται είναι καλά και η μουσική πολύ ατμοσφαιρική, γεγονός που συμβάλλει στο να μη γίνεται κουραστικός ο ήχος ακόμα και μετά από πολλές ώρες παιχνιδιού. Το CD περιλαμβάνει 30 audio-tracks διάρκειας περίπου 48 λεπτών, τα οποία δένουν απόλυτα με το ύφος του παιχνιδιού.

Από πλευράς gameplay, το Pandemonium είναι πολύ εθιστικό και καταφέρνει να καθηλώσει το χρήστη μπροστά στην οθόνη για πολλές ώρες. Το γεγονός αυτό οφείλεται στη μέση δυσκολία του, την πολύ ομαλή κίνηση, τα όμορφα σχεδιασμένα γραφικά αλλά και τις δεκαοκτώ πίστες του.

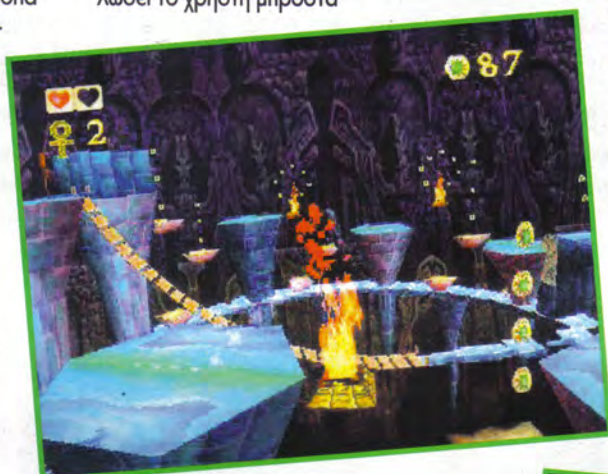
Σε γενικές γραμμές, το Pandemonium είναι πολύ καλό και προτίνεται ανεπιφύλακτα τόσο στους φίλους των platforms αλλά και σε όποιον θέλει να περάσει ευχάριστα την ώρα του.

Σημειώνουμε, τέλος, ότι σε περίπτωση που διαθέτετε επεξεργαστή της Cyrix, για να το τρέξετε θα πρέπει να κατεβάσετε από το Internet το κατάλληλο patch που βρίσκεται στο site της Crystal Dynamics.

Το παιχνίδι μάς διέθεσαν τα καταστήματα Multirama-Γερμανός (Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660).

των Δημήτρη Γιαννάκου
και Billy The Kid









ΓΡΑΦΙΚΑ 90% ΗΧΟΣ 82% GAMEPLAY 80% **ΓΕΝΙΚΑ 85%**

ΕΙΔΟΣ: DOOM - CLONE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: OCEAN

Last Rites

Υπάρχουν καλά και κακά παιχνίδια. Ωστόσο, το καινούριο δημιούργημα της Ocean Software ονόματι Last Rites ανήκει σε μία πολύ ειδικότερη κατηγορία: σε αυτή των παιχνιδιών χωρίς κανένα λόγο ύπαρξης. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Σύμφωνα με την υπόθεση, οι νεκροί έχουν βγει από τους τάφους τους και τριγυρνάνε διψασμένοι για αίμα απειλώντας να καταστρέψουν τον κόσμο μας. Η τελευταία ελπίδα της ανθρωπότητας βρίσκεται στα χέρια μίας επίλεκτης στρατιωτικής ομάδας, την ηγεσία της οποίας αναλαμβάνετε εσείς. Σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, στα πρότυπα των Doom-clones, καλείστε να σκοτώσετε όλα τα zombies που θα βρείτε, μέχρι τελικής εκκαθάρισης. Στο δρόμο σας θα βρείτε ποικιλία όπλων και πυρομαχικών, ενώ διάφοροι μικροί γρίφοι θα απαιτήσουν από εσάς να τους λύσετε, προκειμένου να περάσετε ζωντανοί από το ένα επίπεδο στο άλλο.

Συνηθίζεται, μετά τη γενική παρουσίαση ενός παιχνιδιού, να παρατίθενται τα χαρακτηριστικά του, θετικά και αρνητικά. Ομολογώ πως για το Last Rites κατέβαλα πολλή προσπάθεια έως ότου εντοπίσω μερικά θετικά. Ετσι, οφείλω να σημειώσω ότι διαθέτει μία νότα πρωτοτυπίας, αφού μαζί με τον παίκτη και εναντίον των zombies κινείται μία μικρή ομάδα στρατιωτών, οι οποίοι ελέγχονται από τον υπολογιστή και κάποιες φορές σώζουν από δύσκολες καταστάσεις. Ακόμα, υποστηρίζονται οι περισσότερες επιλογές δικτύωσης (σειριακή, με σύνδεση modem ή σε δίκτυο IPX). Ψάχνοντας απεγνωσμένα για ένα ακόμα προσόν του παιχνιδιού, δεν βρήκα τίποτα...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: P75
ΜΝΗΜΗ: 16MB RAM
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Η συνέχεια είναι γεμάτη από λόγους για τους οποίους κάποιος δεν θα έπρεπε να αγοράσει το Last Rites. Δυστυχώς, διαθέτει τα χειρότερα γραφικά που έχουμε δει σε Doom-clone, η απεικόνιση γίνεται μόνο σε ανάλυση VGA, οι λεπτομέρειες χάνονται σε ένα νέφος από pixels που εμφανίζονται άτακτα στην οθόνη και, συν τοις άλλοις, η κίνηση είναι αργή και όχι ομαλή. Και όμως, για τις επιδόσεις αυτές που παραπέμπουν σε άλλες εποχές απαιτείται τουλάχιστον ένας Pentium 75MHz και 16MB μνήμη (το μηχάνημα της δοκιμής ήταν ένας Cyrix P-200+ με 32MB). Ολοκληρώνοντας τη μεταφορά της εμπειρίας μας από το παιχνίδι, σημειώνουμε ότι ο ήχος βελτιώνει κάπως την κατάσταση, αφού καταφέρνει να είναι απλώς κακός... Τα εφέ είναι καλούτσικα αλλά λιγοστά, ενώ η μουσική αδιάφορη.

Η πραγματική καταστροφή, όμως, έρχεται στον τομέα του χειρισμού και του gameplay. Η ευστοχία κατά τους πυροβολισμούς είναι θέμα τύχης, υπάρχουν ελάχιστοι τύποι αντιπάλων και τα πάντα μπορούν να συνοψισθούν σε δύο λέξεις: ατέλειωτη βαρεμάρα. Είναι κρίμα η μεγαλύτερη εταιρία software διασκέδασης της Αγγλίας να διαθέτει τόσο αποτυχημένους τίτλους στην αγορά.

Αν, παρ' όλα αυτά, αποφασίσετε να ξοδέψετε τα χρήματά σας στο Last Rites, μπορείτε να ικανοποιηθείτε με τη σκέψη ότι από την τσέπη σας θα φύγουν μόνο 7.500 δρχ.

Το παιχνίδι μάς πρόσφεραν τα καταστήματα Multirama. Αντιπρόσωπος είναι η εταιρία CD-Media.

του Σπύρου Παράσχη



Τα κτίρια είναι στο σύνολό τους πανομοιότυπα. Διαθέτουν όλα πόρτες και παράθυρα, αλλά σε κανένα δεν μπορεί να μπει ο παίκτης.



Ενα δείγμα τρισδιάστατης απεικόνισης εσωτερικών χώρων. Σίγουρα το χειρότερο που έχουμε δει.



Στα δεξιά βλέπετε έναν από τους συντρόφους σας. Κάποια στιγμή μπορεί να φανεί χρήσιμος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
50%	65%	35%	45%

Αν ΝΟΜΙΖΑΤΕ ότι το ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ θα είναι όπως ΟΛΑ Τ'ΑΛΛΑ, απλά ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ τι ετοιμάζει η ACTIVISION®

HEXEN II

Η ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΤΕΛΟΥΣ



→ Το πρώτο μιας σειράς παιχνιδιών βασισμένων στη μηχανή γραφικών του QUAKE.
→ Το πρώτο τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης με στοιχεία RPG.

DARK REIGN

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ



→ Για πρώτη φορά σε παιχνίδι στρατηγικής ο παίκτης καθορίζει τη συμπεριφορά των μονάδων.
→ Δυνατότητα ρεαλιστικού χειρισμού των μονάδων ανάλογα με το πεδίο μάχης.

LEGASY OF KAIN

ΔΙΨΑ ΓΙΑ ΕΚΔΙΚΗΣΗ



→ 100.000+οθόνες, πάνω από 120 ώρες παιχνιδιού.
→ Δράση και περιπέτεια στο πνεύμα των ZELDA και RESIDENT EVIL.

NETSTORM

ΝΗΣΙΑ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ



→ Παιχνίδι στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο με μοναδικές καινοτομίες.
→ Παρουσιάζει έναν νέο αμφίδρομο χαρακτήρα με πραγματικές συμμαχίες, συνομιλία, κατασκοπεία.

→ Πληροφορίες, downloads, hints και strategy guides για τα παραπάνω παιχνίδια μπορείτε να βρείτε μέσω του Internet στο http://www.gamespot.gr

grup MULTIMEDIA systems

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ. 01/9380 000 • FAX. 01/9427 109

INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr
e-mail: sales@grupmulti.gr

ΕΙΔΟΣ: ARCADE RACING
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: UBISOFT

C:\>

STREET RACER



Το Street Racer είναι ένα παιχνίδι αγώνων ταχύτητας της γνωστής Ubisoft, η οποία φέτος μας έδωσε το εξαιρετικό POD. Το εν λόγω παιχνίδι δεν έχει να κάνει με φουτουριστικά αυτοκίνητα και αγώνες σε απόκοσμα περιβάλλοντα. Είναι αναμφίβολα πιο γήινο, με το χιουμοριστικό στοιχείο να πρωταγωνιστεί. Αλλωστε, οι καρτουνίστικες φιγούρες του συντείνουν σε αυτό. Μην ξεχνάμε, εξάλλου, ότι πρόκειται για αγώνες καρτ με αντιπάλους την άμμο, τη σκόνη, τα κάθε λογής φαράγγια και τους βράχους, ενώ κυριότεροι αντίπαλοι είναι οι υπόλοιποι συνδιαγωνιζόμενοι που με θεμιτά ή αθέμιτα μέσα προσπαθούν να σας κλέψουν τη νίκη. Σας εγγυώμαι ότι έχετε να φάτε αλλά και να ρίξετε πολύ ξύλο! Ο πρωταθλητισμός, εξάλλου, απαιτεί θυσίες...



Ξεκινώντας το παιχνίδι επιλέγετε έναν από τους οκτώ διαθέσιμους χαρακτήρες, ανάμεσα στους οποίους ξεχωρίζουν οι φιγούρες του γνωστού μας Χότζα, η καρικατούρα του Φρανκενστάιν, μία θεότρελη Αυστραλέζα σέρφερ και ένας Ζουλού που μοιάζει καταπληκτικά στον Εντι Μέρφι! Εχετε τη δυνατότητα να κάνετε split την οθόνη σας, ώστε να παίζουν τέσσερις παίκτες στον ίδιο χρόνο (σε περίπτωση που αισθάνεσθε μοναξιά και δεν εννοείτε να αποχωρισθείτε τους φίλους σας) ή, ακόμα περισσότερο, να χωρίσετε την οθόνη στα οκτώ και να βλέπετε ταυτόχρονα όλους τους αντιπάλους σας! Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μαζεύετε πόντους σε διάφορα σημεία της εκάστοτε πίστας. Συνολικά, έχετε να διαγωνιστείτε σε είκοσι τέσσερις πίστες. Συνεπώς, απαιτείται γερή προετοιμασία.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/75MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά συμπαθητικά και ο ήχος κινείται σε ανάλογα επίπεδα. Το gameplay επιτρέπει τον ομαλό χειρισμό του αυτοκινήτου δίνοντας μία ικανοποιητική αίσθηση στον επίδοξο οδηγό, αν και όχι ανάλογη αυτής των κορυφαίων παιχνιδιών του είδους.

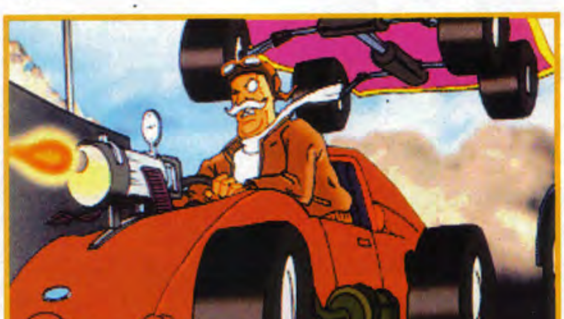
Στα υπέρ του παιχνιδιού συγκαταλέγονται το ελληνικό εγχειρίδιο οδηγιών και ένα πολύ όμορφο και λειτουργικό joypad που περιέχεται ως δώρο.

Συνολικά, το Street Racer δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας. Ειδικά, όμως, στους νεαρότερης ηλικίας gamers θα χαρίσει αρκετές ώρες διασκέδασης.

Και μία τελευταία συμβουλή: Μην οδηγείτε μεθυσμένοι. Θέλετε να σας συλλάβει η τροχαία και να προβεί σε κατάσχεση του μονάκριβου καρτ σας;

Το παιχνίδι μάς διέθεσε η εταιρία Microstar ABEE (Κονοπισοπούλου 30, τηλ.: 6498974).

Του Billy The Kid



ΓΡΑΦΙΚΑ 82% | ΗΧΟΣ 80% | GAMEPLAY 75% | **ΓΕΝΙΚΑ 80%**

ΕΙΔΟΣ: FUTURE SPORT SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: PSYGNOSIS
95

Riot

Σύμφωνα με την Psygnosis, το Riot είναι ένα συναρπαστικό κράμα από ice hockey, basketball και kung fu! Με δυο λόγια, πρόκειται για άλλη μία προσπάθεια απόδοσης των μελλοντικών αθλητικών παιχνιδιών που, όπως φαίνεται, άπαντες οραματίζονται γεμάτα βία (π.χ., Necrodome, Running Man, Killing Game Show κ.λπ.).

Η δράση εκτυλίσσεται κάπου στο 2078. Το νέο σπορ που έχει κατακτήσει τους πάντες λέγεται Riot. Δύο ομάδες προσπαθούν να μεταφέρουν μία... ενεργειακή μπάλα στο τέρμα των αντιπάλων, ώστε να τη φορτίσουν και, στη συνέχεια, να την πετάξουν στο καλάθι που βρίσκεται στο κέντρο του γηπέδου. Στο συνεχές κυνηγητό για την κατοχή και μεταφορά της μπάλας δεν υπάρχει κανένας φραγμός. Ετσι, ο βασικός τρόπος διεκδίκησης είναι το σπρώξιμο, τα βίαια τάκλιν και οι γροθιές.

Ολη αυτή η δράση απεικονίζεται με γραφικά, η ποιότητά των οποίων κυμαίνεται από χαμηλή σε VGA ανάλυση έως εξαιρετική σε ανάλυση SVGA. Στο μηχάνημα της δοκιμής, ένα Cyrix P-200+, Stealth 3D 2000, το παιχνίδι έτρεχε απλώς ικανοποιητικά σε ανάλυση 640x400 μετά την αφαίρεση κάποιων λεπτομερειών. Αν έχετε την τύχη να διαθέτετε ισχυρό υπολογιστή, θα απολαύσετε ομαλά τρισδιάστατα πολυγωνικά γραφικά, αντανακλάσεις στο παρκέ, ρεαλιστική απόδοση του φωτισμού και texture-mapped δάπεδα. Προσφέρονται, επίσης, πολλές κάμερες για να παρακολουθήσετε τη δράση. Την οπτικοακουστική εμπειρία του παιχνιδιού συμπληρώνει ο καλής ποιότητας ήχος, ο οποίος όμως δεν βρίσκεται στο επίπεδο των γραφικών. Η μουσική επένδυση είναι δυνατή, ο σχολιασμός του αγώνα αρκετά καλός και τα ηχητικά εφέ μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/133MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Δυστυχώς, όμως, όταν ο λόγος φθάνει στον κρίσιμο τομέα του gameplay, το παιχνίδι παύει να δημιουργεί καλές εντυπώσεις. Καταρχήν, ο έλεγχος των παικτών δεν είναι ακριβής και, έτσι, συχνά θα βρεθείτε να κάνετε διαφορετικά πράγματα από αυτά που έχετε στο μυαλό σας. Εξάλλου, εκτός του χειρισμού, δεν λειτουργεί ικανοποιητικά ούτε η όλη ιδέα του παιχνιδιού. Λόγω της ευκολίας με την οποία κόβονται οι πάσες, οι παίκτες αναλώνονται σε ένα κατά βάση ανούσιο τρέξιμο πάνω-κάτω στο γήπεδο, μέχρι τη στιγμή που κάποιος αντίπαλος θα τους σπρώξει, θα κερδίσει την μπάλα και θα αρχίσει τη δική του κούρσα. Η στρατηγική, από την άλλη, δεν δείχνει να έχει θέση στο παιχνίδι. Αν τα αθλήματα του μέλλοντος πρόκειται να είναι όπως το "Riot", τότε είναι μάλλον βέβαιο ότι όλοι θα αναπολήσουν το τηλεοπτικό basketball.



Η μπλε ομάδα έχει μόλις φορτίσει την μπάλα και κινείται προς το καλάθι.

Μιλώντας συνολικά, το Riot δεν έχει αρκετό βάθος, ώστε να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη για μεγάλο χρονικό διάστημα και, ταυτόχρονα, δεν είναι αρκετά arcade, ώστε να καλύπτει τις αδυναμίες του με γρήγορο ρυθμό και συνεχή δράση. Η Psygnosis θα πρέπει να ανατρέξει στο παλιό Speedball 2 των Bitmap Brothers στην Amiga, για να δει πώς πρέπει να είναι τα τοποθετημένα στο μέλλον αθλητικά παιχνίδια.

Το παιχνίδι διέθεσε σε εμάς το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία CD-Media.

Του Σπύρου Παράσχη



Οι ομάδες παρατάσσονται για το jump ball.

ΓΡΑΦΙΚΑ 87% ΗΧΟΣ 78% GAMEPLAY 50% **ΓΕΝΙΚΑ** 54%

Exhumed

Το Karnak είναι μία αιγυπτιακή πολιτεία που γνώρισε μεγάλη ακμή και έφθασε σε ένα αξιοζήλευτο επίπεδο πολιτισμού. Μέχρι σήμερα η πόλη αναπαυόταν με τις μνήμες της, ώσπου ξαφνικά κάτι πήγε πολύ στραβά. Περίεργες καταστροφικές δυνάμεις ενεργοποιήθηκαν και έκαναν την πόλη άντρο του κακού. Το κακό συνεχώς επεκτείνεται και καμία ανθρώπινη δύναμη δεν μπορεί να το αντιμετωπίσει. Κανείς από όσους στάλθηκαν δεν έχει επιστρέψει. Μία ετοιμοθάνατη κάτοικος της πόλης μίλησε για εξωγήινες δυνάμεις που επιδίδονται σε απάνθρωπες βαρβαρότητες. Ενας επίλεκτος πολεμιστής στέλνεται στο Karnak για να σταθεί εμπόδιο στην εξάπλωση αυτών των δυνάμεων. Το ελικόπτερό του, όμως, συντρίβεται από άγνωστες αιτίες και, έτσι, μένει μόνος μέσα στο μάτι του κυκλώνα οπλισμένος μόλις με ένα μαχαίρι.

Κάπου εδώ τελειώνει η αφήγηση της λιτής εισαγωγής του Exhumed, του νέου δημιουργήματος της πολύ δραστήριας τελευταία BMG Interactive. Η συνέχεια σας είναι γνωστή. Παίζετε το ρόλο του ατρόμητου πολεμιστή, εναντίον του οποίου είναι στραμμένοι οι πάντες, και προσπαθείτε να βγείτε ζωντανός και τροπαιούχος.

Το Exhumed μπορεί να χαρακτηρισθεί ως αιγυπτιακό Doom-clone. Από τον τίτλο του και μόνο (exhumed = θαμμένος βαθιά) μπορείτε να καταλάβετε τα περιβάλλοντα εντός των οποίων κινείται ο παίκτης. Τάφοι και μνημεία, σκοτεινοί διάδρομοι γεμάτοι κινδύνους και υγρά μπουντρούμια συνθέτουν το σκηνικό του παιχνιδιού. Στους χώρους αυτούς συμβαίνει οτιδήποτε μπορεί κάποιος να περιμένει από ένα αξιοπρεπές Doom-clone. Ετσι, θα βρείτε θανατηφόρες παγίδες (άλλωστε, βρίσκεστε σε αρχαίους αιγυπτιακούς τάφους), μοχλούς και κλειδιά που είναι απαραίτητα για τη συνέχεια, συνεχή δράση και βέβαια... εχθρούς πολυάριθμους και πολύμορφους. Θα συναντήσετε από αράχνες και ακίνδυνα ποντίκια μέχρι μούμιες, πιράνχας και τους φοβερούς anubis (φύλακες των νεκρών με σώμα ανθρώπου και κεφάλι τσακαλιού). Οι εχθροί αυτοί κινούνται λίγο πιο έξυπνα από τους συνηθισμένους αντιπάλους στα παιχνίδια του είδους και προσφέρουν μία ανακούφιση σε όσους έχουν βαρεθεί να εξολοθρεύουν κατά δεκάδες τους ανεγκέφαλους πεζοναύτες του Doom.

Προκειμένου να ανταποκριθείτε στις ανάγκες της αποστολής σας, θα χρειαστεί να βρείτε και να χρησιμοποιήσετε τα διάφορα όπλα που έχουν αφήσει πίσω τους όσοι έχουν προσπαθήσει πριν από εσάς να μάθουν τα μυστικά του Karnak. Το Exhumed διαθέτει μία καλή συλλογή όπλων, στην οποία περιλαμβάνεται και το πρωτότυπο Cobra Stuff. Αυτό το όπλο ρίχνει έναν μαγικό τηλεκατευθυνόμενο πύραυλο. Αν, όμως, δεν χρησιμοποιηθεί σωστά και δεν βρει στόχο, θα επιστρέψει σαν μπούμερανγκ για να χτυπήσει τον παίκτη.



Ενα κομμάτι textured ουρανού πάνω από τις πέτρες.



Ενα τυπικό δείγμα των χώρων στους οποίους θα κινηθείτε.

Ενα άλλο στοιχείο που διαφοροποιεί το Exhumed από τα περισσότερα Doom-clones είναι η χρήση της μαγείας. Ο παίκτης έχει μία συγκεκριμένη μαγική ενέργεια, η οποία μειώνεται με τη χρήση ορισμένων αντικειμένων. Αυτά τα αντικείμενα επιτρέπουν στον ήρωα να αποκτήσει ειδικές δυνάμεις (π.χ., να γίνεται αόρατος). Οταν σκοτώνονται οι μεγαλύτεροι σε μέγεθος αντίπαλοι, αφήνουν πίσω τους κάποιες διαφανείς σφαιρικές μάζες, οι οποίες προσθέτουν περίπου 5% σε αυτή τη μαγική ενέργεια.

Το δυνατότερο χαρακτηριστικό του Exhumed είναι το πολύ καλό gameplay και ο άμεσης α-

ΕΙΔΟΣ
DOOM-CLONE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
BMG INTERACTIVE

ντοπόκρισης χειρισμός. Ο τρόπος κίνησης του ήρωα γίνεται αμέσως δεύτερη φύση σε όποιον έχει ασχοληθεί με οποιοδήποτε παιχνίδι του είδους. Η δράση είναι γρήγορη και τα επίπεδα αρκετά ενδιαφέροντα. Μία έξυπνη ιδέα είναι η δυνατότητα να σπρωχθούν κάποιες πέτρες, ώστε να μπορέσει ο παίκτης πατώντας πάνω τους να φθάσει σε σημεία που βρίσκονται ψηλά. Ακόμη υπάρχουν εχθροί, παγίδες και γρίφοι σε σωστές αναλογίες και το σημαντικότερο είναι ότι το παιχνίδι επιβραβεύει τον προσεκτικό παίκτη. Κανείς δεν πηγαίνει τρέχοντας και πυροβολώντας αδιακρίτως μέσα σε αρχαίους αιγυπτιακούς τάφους. Χωρίς, λοιπόν, να διακρίνουμε κάποιο ιδιαίτερο στοιχείο πρωτοτυπίας, κάτι το δύσκολο άλλωστε σε αυτό το κορεσμένο και χιλιοπαιγμένο είδος των Doom-clones, το παιχνίδι καταφέρνει να κινεί το ενδιαφέρον.



Μία αράχνη που μόλις έχει σκοτώσει τον ήρωα και τσιμπά το πτώμα του.

Για την απεικόνιση και κίνηση των χώρων έχει χρησιμοποιηθεί η τρισδιάστατη μηχανή της 3D Realms, η οποία βρισκόταν πίσω από τη μεγάλη επιτυχία του Duke Nukem 3D. Η κίνηση είναι γρήγορη και στις δύο προσφερόμενες αναλύσεις (320x200, 648x480) και η απεικόνιση των χώρων ικανοποιητική, αν εξαιρέσουμε την πολύ επίπεδη αναπαράστασή τους κάτω από την επιφάνεια του νερού. Παρ' όλα αυτά, η γενική εντύπωση που δίνουν τα γραφικά δεν είναι τόσο καλή όσο αυτή του Duke. Σε κάποιες περιπτώσεις, η επιλογή των textures δεν είναι καλή και το βάθος δεν αποδίδεται σωστά. Επίσης, λείπει η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, στοιχείο που είχε κάνει το Duke Nukem τόσο επιτυχημένο. Τα περισσότερα από τα αντικείμενα που βρίσκονται στους διάφορους χώρους έχουν διακοσμητικό ρόλο. Το Exhumed παίρνει μάλλον σοβαρά τον εαυτό του. Αν, δε, συνυπολογίσουμε ότι το 3D engine της 3D Realms είναι πλέον σχετικά παλιό, θα αποκομίσουμε τη συνολική εντύπωση ότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάνω από το μέσο όρο, χωρίς όμως να παρουσιάζουν κάτι το συναρπαστικό. Σίγουρα, παιχνίδια όπως το Quake δείχνουν πολύ καλύτερα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX/33MHz
ΜΝΗΜΗ: 4MB RAM
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: ΟΧΙ

Από πλευράς ήχου ξεχωρίζει το ατμοσφαιρικό soundtrack που ακούγεται από το CD. Τα ηχητικά εφέ είναι καλής ποιότητας και το στέρεο χρησιμοποιείται σωστά όπως, άλλωστε, και στα περισσότερα Doom-clones. Κάποιες στιγμές ακούγονται και σχόλια από το χαρακτήρα που ελέγχετε που, επειδή ακριβώς δεν είναι συχνά, προκαλούν εντύπωση.

Συμπερασματικά, το Exhumed είναι ένα καλό παιχνίδι. Μολονότι πρόκειται για ένα από τα πιο playable Doom-clones ενός παίκτη έχουμε παίξει πλέον αρκετά παιχνίδια του είδους, ώστε να μας κινήσει το ενδιαφέρον άλλο ένα. Επιπλέον, το Exhumed δεν υποστηρίζει multiplayer συνδέσεις και για το λόγο αυτόν, καθώς και λόγω των γραφικών του, είναι μάλλον παρωχημένο.

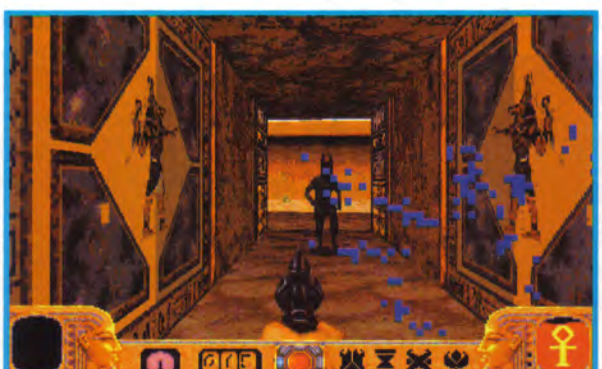
Από την άλλη, πρέπει να σημειώσουμε τις μικρές για τα σημερινά standards απαιτήσεις του παιχνιδιού, αφού ένας 486DX/33MHz αρκεί. Αν θυμηθούμε, μάλιστα, και το Firo and Klawd, που παρουσιάσθηκε τον προηγούμενο μήνα, αξίζουν γενικότερα συγχαρητήρια στην BMG Interactive που σκέφτεται και τους χρήστες παλαιότερων μηχανημάτων.

Κλείνοντας, δεν πρέπει να παραλείψουμε να τονίσουμε την έκπληξη που μας προξένησε η συσκευασία του παιχνιδιού. Ανοίγοντας το κουτί, θα βρείτε μία επιβλητική θήκη τεσσάρων CDs, στην οποία δεν φιλοξενείται παρά μόλις ένα ασημένιο δισκάκι!

Συνοψίζοντας τις εντυπώσεις μας, θα λέγαμε ότι το Exhumed είναι ένα playable παιχνίδι παλαιότερων -κατά τι- εποχών, το οποίο θα προσφέρει ποιοτική διασκέδαση σε όσους θέλουν ένα ακόμη Doom-clone. Το ζήτημα είναι πόσοι είναι αυτοί...

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Multirama-Γερμανός.

Του Σπύρου Παράσχη



Πυροβολώντας ένα αναιδές Anubis.

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
73%	77%	85%	77%

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

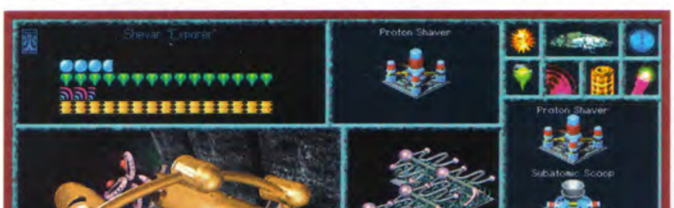
Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Το καλοκαίρι έχει πια περάσει και οι περισσότεροι από εσάς θα διαβάζατε το προηγούμενο τεύχος σε κάποια παραλία. Ωστόσο εμείς, πιστοί στο καθήκον, μείναμε πίσω, μια και τα νέα παιχνίδια ήταν και πολλά και καλά. Βέβαια, τα περισσότερα από αυτά είναι και εξίσου δύσκολα... Εσείς, όμως, δεν έχετε τίποτα να φοβηθείτε, αφού η στήλη μας θα αποτελέσει και πάλι το δεξί σας χέρι σε κάθε δυσκολία. Μάλιστα, αυτόν το μήνα έχουμε μερικά πολύ φρέσκα tips από παιχνίδια καινούρια (Moto Racer GP, Need For Speed II) ή που μόλις έχουν κυκλοφορήσει (Outlaws).

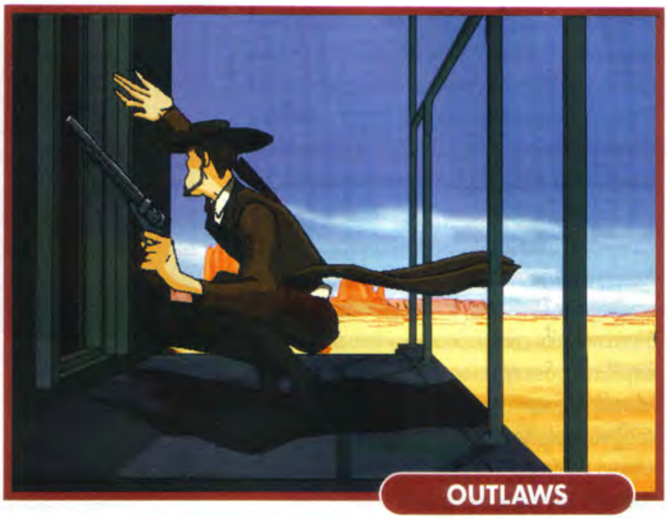
ASCENDANCY

Ενα από τα πιο ιδιόμορφα αλλά και δύσκολα strategy παιχνίδια. Μην ανησυχείτε, όμως. Υπάρχει λύση και γι' αυτό.

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode του Ascendancy θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα έξτρα file με το όνομα nougat.lf στο directory που βρίσκεται το παιχνίδι. Οταν θα επανεκινήσετε το παιχνίδι, τα cheats θα έχουν ενεργοποιηθεί. Τοποθετώντας τον cursor σε ένα σκάφος θα μάθετε το power, τα moves και το integrity. Επίσης, από το 1 έως το 7 στο κεντρικό starmap μπορούμε να τοποθετήσουμε ένα καινούριο είδος. Με το 8 μπορούμε να δούμε όλα όσα τα άλλα είδη μπορούν να δουν μέσα στο παιχνίδι. Πατήστε ALT + E στο κεντρικό starmap για να κλέψετε γνώσεις από τις άλλες φυλές σε κάθε γύρο. Πατήστε ALT + E και πάλι, προκειμένου να επιστρέψετε στο κανονικό παιχνίδι. Πατήστε O στην οθόνη του πλανήτη για να αυξήσετε τον πληθυσμό του στο μέγιστο. Πατήστε I στην ίδια οθόνη για να επιταχύνετε την ολοκλήρωση του project που είναι σε εξέλιξη. Πατήστε C στην οθόνη ερευνών για να ολοκληρώσετε τη συγκεκριμένη έρευνα. Πατήστε D για να φανερώσετε οτιδήποτε δεν μπορείτε να δείτε.



ASCENDANCY



OUTLAWS

OUTLAWS

Σίγουρα πρόκειται για ένα διαφορετικό Doom-clone, πολύ πιο ατμοσφαιρικό και με αρκετά νέα στοιχεία. Ωστόσο, όπως κάθε αυθεντικό Doom-clone διαθέτει μία σειρά από κωδικούς, οι οποίοι θα κάνουν τη ζωή σας πολύ πιο εύκολη. Οπως θα δείτε και στη συνέχεια, δημοσιεύουμε συγκεντρωμένους όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού, κάτι που -είναι βέβαιο- δεν θα βρείτε ούτε στον ξένο ειδικό Τύπο.

OLAPPEAR: Κάνει τον sancher ή το σερίφη να εμφανιστεί.

OLAIRHEAD: Ελεύθερη κίνηση. Χρησιμοποιήστε το άλμα και το σκύψιμο για να κινηθείτε πάνω και κάτω.

OLASH: Απεριόριστα πυρομαχικά.

OLBOUNCE: Σούπερ άλμα.

OLCDS: Σούπερ χάρτης.

OLER: Πλήρης υγεία.

OLFPS: Εμφανίζεται το frame rate.

OLGPS: Συντεταγμένες.

OLGUSHER: Απεριόριστο λάδι.

OLHITME: Δέχεστε ένα χτύπημα.

OLHOWMANY: Εμφανίζεται ο αριθμός αυτών που έχετε σκοτώσει.

OLJACKPOT: Παίρνετε όλα τα αντικείμενα για το level στο οποίο βρίσκεστε.

OLMORERX: Προσθέτετε τρεις καρδιές.

OLIMYELLA: Είστε αόρατος.

OLOPEC: Προσθέτετε λάδι.

OLPOSTAL: Ολα τα όπλα.

OLREALLYHITME: Δέχεστε τρία χτυπήματα.

OLRX: Προσθέτετε μία καρδιά.

OLREDLITE: Ενεργοποιείται/απενεργοποιείται η "λογική" των αντιπάλων σας.

OLSCORE: Προχωράτε στο επόμενο level.

OLSCREENING: Βλέπετε όλα τα cutscenes.

OLTOMBSTONE: Αυτοκτονείτε.

OLWIMPY: Ενεργοποιείται/απενεργοποιείται το αυτόματο γέμισμα.

OLZIP: Τηλεμεταφορά στο κέντρο του χάρτη.

MOTO RACER GP

Εάν θέλαμε να ξεχωρίσουμε το καλύτερο αυτή τη στιγμή παιχνίδι με μηχανές, σίγουρα θα διαλέγαμε το Moto Racer GP. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι είναι ό,τι ευκολότερο έχουμε



MOTO RACER GP

δει. Διαθέτει, ωστόσο, κάποιες "κρυφές" χάρες που τώρα μπορείτε να ενεργοποιήσετε.

Αντί για όνομα δώστε ένα από τα παρακάτω:

Cesrever: Αντιστρέφει όλες τις διαδρομές.

Ctekcop: Μικρές μηχανές.

Cdnalsi: Ολες οι πίστες διαθέσιμες.

Μόλις δώσετε τον κωδικό, θα ακούσετε ένα beep.

Πλέον μπορείτε να δώσετε το κανονικό όνομά σας.

NEED FOR SPEED 2

Πολύ καλό το νέο Need for Speed αλλά και πολύ πιο δύσκολο. Το τουρνουά καθώς και οι άλλες "κόντρες", μολονότι δεν απαιτούν πάντα τη νίκη, είναι δυσκολότερα από πριν. Αν, λοιπόν, δεν τα καταφέρνετε τόσο καλά στο τιμόνι της Ferrari, δοκιμάστε τους δύο κωδικούς που ακολουθούν σε οποιαδήποτε οθόνη του παιχνιδιού.

HOLLYWOOD: Bonus track.

PIONEER: Δίνει σε όλα τα κρυφά αυτοκίνητα πολύ δυνατό κινητήρα.

Επίσης, με κάποιον από τους επόμενους κωδικούς αλλάζετε το όχημα που οδηγείτε.



NASCAR 2

VWBUG: Σκαραβαίος.
VOLVO: Αυτοκίνητο Volvo.
BMW: BMW.
MERCEDES: Mercedes.
MIATA: Mazda mx-5.
JEEPYJ: Jeep.
QUATTRO: Audi Quattro.
VANAGON: VW Combi.
LANDCRUISER: Toyota Landcruiser.

BUS: Κίτρινο σχολικό λεωφορείο.

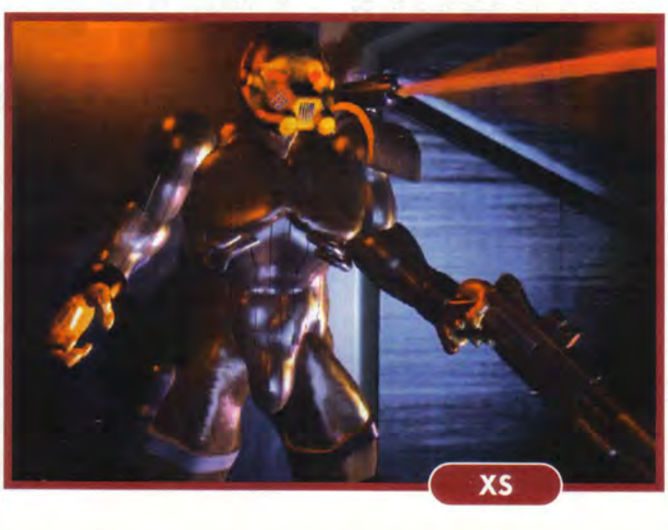
SEMI: Μεγάλο φορτηγό.

ARMYTRUCK: Στρατιωτικό όχημα.

NASCAR 2

Το δεύτερο Nascar μπορεί να έχει πολύ καλά γραφικά, αλλά παραμένει ιδιαίτερα δύσκολο. Το μόνο που μπορούμε να σας δώσουμε - προς το παρόν - είναι ένα σετ από ρυθμίσεις για το αυτοκίνητο, προκειμένου να επιτύχετε τον καλύτερο δυνατό χρόνο στην πίστα της Atlanta.

Tire Pressures	LF 49psi
	LF 49psi
	RR 53psi
	RF 51psi
Camber	Left +0.00
	Right -2.40
Shocks	LF 90%
	LR 100%
	RR 91%
	RF 74%
Gear Ratios	1st 8.50
	2st 6.00
	3rd 4.40
	4th 3.60
Steering Lock	8 degrees
Rear Spoiler	40 degrees
Weight Jacks	Rear 1720 lbs (49.1%)
	Left 1900 lbs (54.2%)
Cross	-40 lbs (48.8%)


XS

XS

Εάν θέλετε να κάνετε ένα διάλειμμα από τα Doom και Quake, το XS είναι μία πολύ καλή εναλλακτική λύση, αν και ομολογουμένως αρκετά δύσκολη.

Medical: Δώστε αυτό ως όνομα για να μπείτε στο μυστικό Level One.

Pension: Δώστε αυτό ως όνομα για να μπείτε στο μυστικό Level Two.

■

Οταν εσείς θα διαβάζετε αυτό το τεύχος, εγώ θα έχω πλέον γυρίσει από το ταξίδι στο μακρινό Περού και τη Βολιβία, ένα ταξίδι συνολικής διάρκειας 37 ημερών, στο οποίο -μεταξύ των άλλων- περιλαμβάνεται επίσκεψη στη ζούγκλα του Αμαζονίου σε βάθος περίπου 180 χλμ., με προορισμό το φημισμένο ACEER Laboratory. Ωστόσο, γράφω το κείμενο αυτό μόλις τρεις ημέρες πριν από την αναχώρησή μου και η αγωνία μου έχει φθάσει σχεδόν στο κατακόρυφο. Δυστυχώς, ο φίλος Kirk λιποψύχησε και δεν θα ακολουθήσει. Καλή του ώρα, φυσικά, και "ούριος άνεμος στα πανιά μας" όπως λένε... Προσπαθήστε να αντιδράσετε στην αδράνεια που κυριαρχεί γύρω μας. Η ζωή μπορεί να είναι για όλους, αλλά καλύτερα τη "γεύονται" όσοι τολμούν...

● του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

THE LAST EXPRESS

Το άρθρο για το παιχνίδι στο προηγούμενο τεύχος σφαγιάσθηκε, φίλοι μου! Κόπηκε ένα κομμάτι από τον πρόλογο, ένα άλλο από τη "Δράση" και το μισό και πλέον της ενότητας "Αρχίζοντας την περιπέτεια". Ετσι, από ένα κείμενο συνολικά 17Κ "έκοψαν" περίπου τα 2Κ. Δεν κρύβω ότι ενοχλήθηκα τόσο από το γεγονός αυτό καθεαυτό όσο και από το ότι όλα έγιναν ΧΩΡΙΣ ΚΑΝ ΝΑ ΕΝΗΜΕΡΩΘΩ, ώστε, εφόσον ήταν αναγκαίο, να έκρινα εγώ ποια κομμάτια δεν θα έμπαιναν. Αναφέρω χαρακτηριστικά ότι θα "έκοβα" από την εισαγωγή και όχι από αλλού. Θα προτιμούσα δε να μην έμπαιναν οι μικρές "εικόνες" των ηρώων, ώστε να χωρούσε το κείμενο ολόκληρο. Θέλω να πιστεύω ότι κάτι τέτοιο ΔΕΝ θα ξανασυμβεί.

Υποχρεωτικά, λοιπόν, μεταφέρω στο παρόν τεύχος και σε τούτη τη στήλη ένα κομμάτι της ενότητας "Δράση" (σημειωτέον, το θεωρώ εξαιρετικά σημαντικό), το οποίο αφορά στις μονομαχίες. Σε αυτές σκοπός σας είναι να αποφύγετε να σκοτωθείτε, κάτι το αρκετά δύσκολο. Σε περίπτωση που χάσετε, το πρόγραμμα σας βγάζει στο ίδιο σημείο, μέχρι να περάσετε τη συγκεκριμένη μονομαχία.

Υπάρχει, όμως, και ένα cheat mode που σας επιτρέπει να περάσετε νικηφόρα όλες τις μονομαχίες. Μόλις ξεκινήσει μία, κάντε δεξιό κλικ για να εγκαταλείψετε και να επιστρέψετε στα System Options. Εδώ κάντε κλικ στο ρολόι για να ξαναγυρίσετε στη μάχη. Επαναλάβετε τη διαδικασία συνολικά πέντε φορές. Μετά την πέμπτη φορά, το παιχνίδι θα συνεχίσει κανονικά, σαν να κερδίσατε φυσιολογικά τη μονομαχία!

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ REALMS OF ARKANIA 2: STAR TRAIL

Καιρός ήταν να παρουσιάσουμε τη λύση ενός RPG. Αντιλαμβάνεστε, νομίζω, ότι κάτι τέτοιο είναι εξαιρετικά δύσκολο, αφού σε ένα RPG η λύση δεν είναι δυνατό να καταγραφεί βήμα προς βήμα. Ετσι, προσπάθησα να συμπεριλάβω κατά σειρά τις πόλεις και τα Dungeons που πρέπει να επισκεφθείτε, αναφέροντας φυσικά όλες τις πράξεις που πρέπει να κάνετε σε κάθε μέρος. Λόγω του μεγέθους τους, οι χάρτες του παιχνιδιού δεν κατέστη δυνατό να παρουσιασθούν με σημειωμένες τις τοποθεσίες και το τι πρέπει να κάνετε σε κάθε σημείο πάνω τους. Προσπάθησα να είμαι όσο πιο περιγραφικός μπορώ, χωρίς παράλληλα να υπερβώ την επιτρεπόμενη έκταση του κειμένου.

KVIRASIM

1. Ξεκινάς στην πόλη Kvirasim. Βγες από το Temple of Peraine και θα πάρεις πληροφορίες για την αποστολή σου.

2. Πήγαινε στη (και φύγε από τη) Lovely Meadow Tavern.

3. Πέρασε οπωσδήποτε μία νύχτα στο Rest Inn.

4. Μάζεψε τα πράγματά σου και φύγε από την πόλη.

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ

1. Ακολούθησε τη διαδρομή: south, southwest, south, south και συνέχισε μέχρι να φθάσεις στο Gashok.

2. Κατά τη διάρκεια αυτής της πρώτης διαδρομής σου ενδέχεται να σταματήσεις προς βοήθεια (ή όχι) της priestess. Είναι μία σχετικά δύσκολη μάχη, επειδή τώρα ξεκινάς το παιχνίδι, αλλά όσοι τελικά αποφασίσουν να πολεμήσουν να ξέρουν ότι η ανταμοιβή τους αξίζει τον κόπο.

GASHOK

1. Ψάξε τα ερείπια του Artheroin's Old Mill.

2. Ρώτησε την Gerlanje (Herbalist) για τα "Mill" και "Artherion".

3. Φύγε από την πόλη και πήγαινε προς το dirt path. Εδώ πήγαινε βόρεια. Με λίγη τύχη, θα βρεις σχετικά εύκολα τον Artherion.

4. Πες του ότι ήρθες για να πάρεις εκδίκηση εκ μέρους του και ότι ξέρεις τι έχει περάσει.

5. Γύρνα στην πόλη και μείνε το βράδυ στο "All Roads" Inn.



6. Επισκέψου ξανά την Gerlanje και ρώτησέ την για τα "foreigners" και "Valpor of Kuslik".

7. Βρες τον Valpor of Kuslik και ρώτησέ τον πού μπορείς να συναντήσεις "honorable newcomers".

8. Βρες και σκότωσε τον Erholt of Tiefhusen.

9. Σκότωσε, επίσης, τον Deregorn of Thunderbrook και ψάξε καλά το σπίτι του για στοιχεία.

10. Γύρνα πίσω στον Artherion και αυτός θα σε ανταμείψει με δύο μαγικά όπλα.

11. Ξαναγύρνα στην πόλη και πέρασε άλλο ένα βράδυ στο "All Roads" Inn.

12. Φύγε από την πόλη και προχώρησε south.

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ

Προχώρησε: south, east, northeast, south, south, south, west, southwest, west, southwest, southwest, west και μπες στην Finsterkoppen.

FINSTERKOPPEN

1. Εδώ κάνε Split (χώρισε) την ομάδα σου και βγάλε όλους τους Elves, Druids και Witches.

2. Ρώτησε τον Inradon Xermosch στο Temple of Ingerimm για το Dwarven Pitt τρεις φορές, ώστε να πάρεις το Rich Golden Key.

3. Πήγαινε και μπες/κατέβα στο περίφημο Dwarven Pitt.

4. Πάρε το Runish Document από το σκελετό και διάβασέ το.

5. Πάρε το Asthenil Ring από το μαγκάλι (στα βορειοανατολικά του επιπέδου) και φόρεσέ το.

6. Ανέβα το Shaft (στα βορειοδυτικά του επιπέδου) και εξερεύνησε τριγύρω. Πάρε το Double Bearded Key.

7. Πρέπει να βρεις και να



πάρεις δύο Documents από δύο κιβώτια (chests) που είναι σε δύο γειτονικά δωμάτια στη βορειοδυτική μεριά του χάρτη.

8. Πάρε Torches και Tinder Box που θα βρεις σε ένα σωρό από σκουριασμένα εργαλεία, επίσης στα βορειοδυτικά.

9. Πάρε Crowbar, Shovel και Chain που βρίσκεις σε ένα pile of junk μέσα στο μεγάλο δωμάτιο στα νοτιοδυτικά του επιπέδου.

10. Βρες το Stone Altar και πρόσεξε καλά το σχέδιο και το χαρακτήρα που υπάρχει εκεί κοντά (στο μεγάλο νοτιοδυτικό δωμάτιο).

11. Αναψε τα δαδιά (torches) στο ανάγλυφο του Ingerimm.

12. Πήγαινε και κατέβα στο δεύτερο επίπεδο (Level 2).

13. Πάρε το Crank και το Cart Grease από ένα κιβώτιο περίπου στο μέσον και δυτικά του επιπέδου.

14. Εξέτασε πολύ προσεκτικά το άνοιγμα σχεδόν στο μέσον του πιο ανατολικού τοίχου του επιπέδου αυτού (crack hole). Πιο μπροστά, όμως, πρέπει να βρεις και να απενεργοποιήσεις δύο Bolt Traps που υπάρχουν στο επίπεδο αυτό.

15. Στο αίνιγμα του Gnome απάντησε "Moose" και πάρε ένα Rich Silver Key. Μια και το Gnome θα αφήσει την ομάδα σου, μπορείς να τη συμπληρώσεις, αν θέλεις.

16. Κατέβα κάτω στο τρίτο επίπεδο (Level 3).

17. Βρες το Big Copper Key στο δωμάτιο που υπάρχει στα βορειοδυτικά του επιπέδου αυτού.

18. Σκότωσε το σκελετό (skeleton) στα βορειοανατολικά του επιπέδου και πάρε/διάβασε την περγαμηνή (parchment).

19. Λάδωσε/γράσαρε το Cart και καβάλησέ το.

20. Πρέπει να τραβήξεις έναν μοχλό περίπου στο κέντρο του επιπέδου, ο οποίος κλείνει ένα pit λίγο πιο κάτω και δεξιά. Αυτό πρέπει να γίνει ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ, ώστε να διασχίσεις το pit.

21. Κατέβα κάτω στο τέταρτο επίπεδο (Level 4).

22. Πάρε το Stone Medallion από έναν εχθρό σου στα βόρεια του επιπέδου.

23. Στα βορειοδυτικά υπάρχει ένας τροχός (wheel). Γύρισέ τον και -ποιος ξέρει;- μπορεί να κερδίσεις...

24. Ανέβα τις σκάλες που πάνε στο πέμπτο επίπεδο (Level 5).

25. Κολύμπησε προτού αδειάσεις αυτό το επίπεδο από το νερό.

26. Προσπάθησε να σηκώσεις το Stone Slab. Εν συνεχεία, χρησιμοποίησε το λοστό (crowbar).

27. Πάρε τις σκάλες που οδηγούν στο έκτο επίπεδο (Level 6).

28. Βρες και διάβασε την περγαμηνή (parchement) που είναι στα βορειοανατολικά του επιπέδου αυτού.

29. Περίπου στο μέσον και εντελώς ανατολικά του επιπέδου αυτού θα βρεις ένα σεντούκι (chest). Πάρε ΜΟΝΟ τα απαραίτητα δερμάτινα είδη και εξόπλισε με αυτά την ομάδα σου.

30. Αναψε ένα δαδί και κράτησέ το κοντά στην εικόνα.

31. Οταν έρθει το Golem, δώσε το Stone Medallion.

32. Πάρε την Ikosahedral Stone (γνωστή ως Salamander Stone) από ένα κιβώτιο στη νοτιοανατολική γωνία του επιπέδου.



33. Επίστρεψε όλο τον δερμάτινο εξοπλισμό στο σεντούκι.

34. Βγες από την κύρια έξοδο του Dwarven Pit.

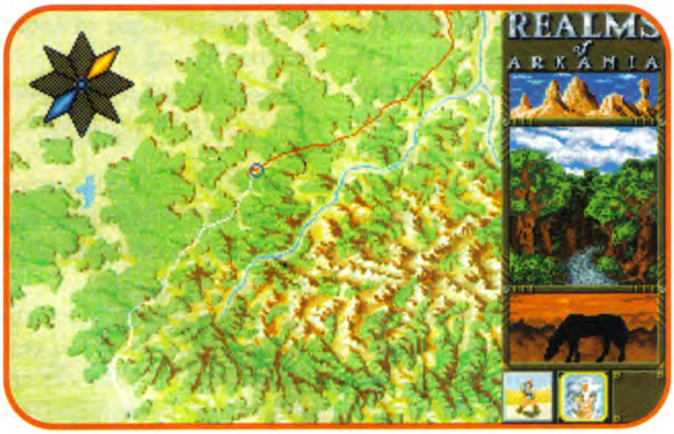
35. Πήγαινε πίσω στο Temple of Ingerimm και επίστρεψε το Rich Golden Key.

36. Επανένωσε όλη την ομάδα σου και φύγε από την πόλη.



ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ

Προχώρησε: east, northeast, northwest, east, northeast,



northeast, north, north και west. Οταν φθάσεις στο τέλος αυτής της διαδρομής συνέχισε: south, west, west και west. Από το New Lowangen συνέχισε νότια. Κάπου στη διαδρομή πρέπει να χωρίσεις την ομάδα σου, αφήνοντας ένα ή δύο μέλη της που κρατούν τα αντικείμενα που ΔΕΝ είναι μαγικά. Αυτό είναι υποχρεωτικό, επειδή θα περάσετε από ένα στρατόπεδο των Orcs, οι οποίοι ΔΕΝ πρόκειται να αφήσουν κανένα ΜΗ μαγικό αντικείμενο να περάσει.

LOWANGEN

Εδώ θα χάσεις τη Salamander Stone, καθώς θα εισέρχεσαι στην πόλη. Εάν ο Antharon είναι μαζί σου, θα την πάρει αυτός. Διαφορετικά, θα χαθεί μέσα στο πλήθος. (Προετοιμάσου για το εξής: αφού τη βρεις, αν αποπειραθείς να φύγεις από την πόλη κρατώντας τη, θα την ξαναχάσεις...)

1. Ρώτησε τον Dragan Escht για τον "Gavron" και συμφώνησε να του κάνεις μία χάρη.

2. Πήγαινε στον Vinslater και πες του ότι σε έστειλε ο Dragan. Πες του, επίσης, ότι είναι πολύ σημαντικό να έρθει μαζί σου. Πιθανότατα θα χρειαστεί λίγο χρόνο για να το σκεφθεί (ίσως και μία μέρα), αλλά αν του εξηγήσεις την "κατάστασή" σου, θα σε ακολουθήσει.



3. Οδήγησε τον Vinslater στον Dragan.

4. Ρώτησε τον Dragan Escht για τον "Gavron" και μετά για το "travel". Για ακόμη μία φορά θα σου ζητήσει να του κάνεις μία χάρη και εσύ θα πρέπει να δεχθείς, προκειμένου να μάθεις αυτά που θέλεις.

5. Πήγαινε στην "Orc Death" tavern και περίμενε τον Gavron. Προσπάθησε να τον ακολουθήσεις.

6. Αν δεν μπορείς να ακολουθήσεις τον Gavron, επανασύνδεσε την ομάδα σου και πήγαινε στο "White House" Inn. Εδώ ρώτησε για "Ingramosch" και "A. Sevensprings".

7. Πήγαινε στο σπίτι του A. Sevensprings και απαίτησε την επιστροφή της Salamander Stone.

8. Πήγαινε στο "Exhibition of Art in Craftsmanship" τη νύχτα και "μπες" για να πάρεις το Brooch.

9. Πήγαινε στον Blank Jandora και ρώτησέ τον για την "Secret Exit".

10. Πήγαινε στο "Castle of Grey Staves" και ρώτησε για τον "Master Eolan". Να είσαι υπομονετικός. Πες του ότι θέλεις να καθαρίσεις την αυλή και μετά ρώτησέ τον για τη "μυστική έξοδο" (secret exit). Πρέπει να δεχθείς να κάνεις ό,τι σου ζητήσει, διαφορετικά δεν θα μπορέσεις ποτέ να φύγεις από την Lowangen. Θα πρέπει να αφήσεις τη Salamander Stone στην Lowangen. Μην ξεχάσεις να πάρεις το κλειδί.

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ

Προχώρησε: northwest και μετά northeast. Ξαναπάρε τα ένα-δύο μέλη της ομάδας σου, τα οποία είχες αφήσει με τα ΜΗ μαγικά αντικείμενα, και συνέχισε το ταξίδι διασχίζοντας το ποτάμι με το ferry. Κατόπιν, στρίψε west και προχώρησε προς τους βάλτους (swamp) που είναι περίπου στο μέσον του κυρίως χάρτη.

SWAMPS

1. Προσφέρσου να βοηθήσεις τον Lizard Man.

2. Σκότωσε τον Engulfer.

3. Πήγαινε πίσω και μίλησε στον Lizard Man.

4. Πήγαινε και μίλησε την Old Woman.

5. Μπες στον πύργο (tower) και πες στο Fire Elemental οποιεσδήποτε τρεις απαντήσεις από τις: life, help, protection, refuge, shield, indulgence, mercy, grace, benevolence, pity, assistance, cover, guarding, security, compassion, love και justice.

6. Πάρε τα Crystal Ball και

Noctrox Document. Διάβασε το έγγραφο (document).

7. Προσπάθησε να δώσεις την Crystal Ball στη μάγισσα (witch).

8. Άνοιξε το σεντούκι (chest), πάρε το Swamp Rantzy Document και το Net. Διάβασε το document (έγγραφο). (Για να ανοίξεις το chest στους βάλτους, βάλε το "stepwise mode" off, ώστε να "μπεις σε αυτό"! Τώρα θα πρέπει κάνοντας κλικ με το mouse ή πατώντας το SpaceBar πλήκτρο να το ανοίξεις. Πολλοί έχουν διαμαρτυρηθεί ότι υπάρχει ένα σημαντικό bug στο σημείο αυτό. Μάλλον, όμως, φαίνεται να εξαρτάται από τι χαρακτήρα θα βάλεις να το κάνει.)

9. Χρησιμοποίησε το Net (σαν όπλο σε μάχη) για να πιάσεις τον Swamp Rantzy. Πάρε τον μαζί σου.

10. Ξερίζωσε το δέκατο όγδοο Heather Plant.

11. Φύγε από τους βάλτους από τη southeast έξοδο.

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ

Προχώρησε: south, west, south, southeast, east, east, north, east και northeast. Ξαναπάρε τα ένα-δύο μέλη της ομάδας σου.

Σε κάποιο σημείο μπορεί να θελήσεις να "θεραπεύσεις" τον Swamp Rantzy, ώστε να ξαναγίνει Agdan. Για να το πετύχεις αυτό, χρησιμοποίησε το Heather Plant στον Swamp Rantzy.



Μπες στα ερείπια και χρησιμοποίησε ξανά τη μυστική έξοδο/είσοδο. Τώρα πια μπορείς να φύγεις όποτε θέλεις.

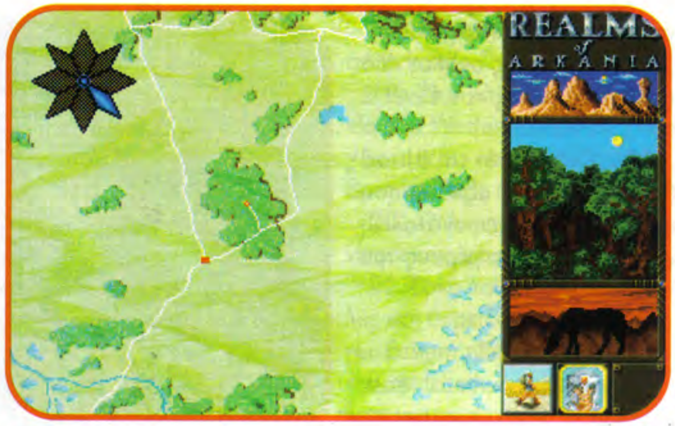
Συνέχισε την πορεία σου και πήγαινε south (προς τα southeast). Δώσε τη Salamander Stone στους Mages.

Συνέχισε πηγαίνοντας nortwest, southwest, west, northwest, west, west, norhtwest, north, west, west, north, west, southeast και northwest.

Ανέβα το μονοπάτι και μπες μέσα στη σπηλιά.

BLOOD PEAKS

1. Άνοιξε το σεντούκι στο πιο βορινό και προς τη μέση μέρος του δεξιού μέρους του Level 1. Πάρε τα Copper και Cast Iron keys.



2. Πάρε το Copper Disk από το Eastern μέρος του Level 1 (από ένα δωμάτιο βόρεια και στη μέση).

3. Κατέβα στο δεύτερο επίπεδο (Level 2).

4. Κέρδισε τη μάχη περίπου στη μέση και στο πιο ανατολικό μέρος του Eastern μέρους του Level 2 και πάρε το Pliers Key.

5. Άνοιξε ένα σεντούκι εκεί δίπλα και πάρε το Lynx key.

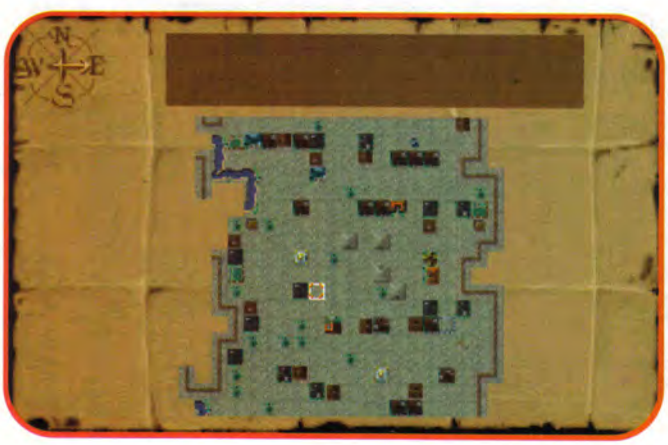
6. Άνοιξε ένα σεντούκι με το Pliers Key και πάρε τα τρία φιαλίδια.

7. Πάρε το Spear από τα ράφια στη δυτική πλευρά και περίπου στη μέση του Western μέρους του Level 2.

8. Μετακίνησε τα ράφια στον πιο αριστερό τοίχο και λίγο πιο κάτω από τη μέση του επιπέδου και άνοιξε τη μυστική πόρτα με το Spear.

9. Εξόπλισε τους δύο μπροστινούς χαρακτήρες σου με Swords ή Obsidian Daggers για να κόβουν τους ιστούς των αραχνών.

10. Κοντά στα Spider Eggs χώρισε την ομάδα σου στέλνοντας τρεις χαρακτήρες να καταστρέψουν τα αυγά. Πρέπει, όμως, λίγο πριν να πιει ο καθέ-









νας τους και από ένα φιαλίδιο.

11. Κατέβα τις σκάλες από το Eastern μέρος του Level 2 στο τρίτο επίπεδο.

12. Βγες από τα Blood Peaks μέσω της εξόδου που υπάρχει στη βορειοανατολική γωνία του Eastern μέρους του Level 3.



ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ

Προχώρησε: southeast, east, southeast, east, southeast, north, northeast, north και north.

Συνέχισε με: north, διέσχισε τα Fjord και ταξίδεψε μέχρι το Tiefhusen.

TIEFHUSEN

1. Αφού βρεθείς μέσα στο Tiefhusen, επισκέψου μία tavern και αγόρασε αρκετά ποτά στον Jandor, μέχρι να σου πει για το Star Trail.

2. Πήγαινε και μίλησε στον Hensger.

3. Αφού του δώσεις τα χρήματα που σου ζητήσει, πρέπει να περιμένεις μέχρι την άλλη μέρα το πρωί για να σε πάνε στο Phex Dungeon.

Βεβαιώσου, όμως, προηγουμένως ότι έχεις μαζί σου ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ 80 Ducats, γιατί θα τα χρειαστείς στο Dungeon.

PHEX DUNGEON

1. Απάντησε "Night" στο riddle plaque.

2. Ταίριαξε τρεις foxes (αλεπούδες) στο Riddle Plaque (το hint για το ποιο ζώο να ταιριάξεις παίρνεις από το manual του παιχνιδιού).

3. Πλησίασε το sign και κέρδισε τη μάχη για να πάρεις το Blue Key.

4. Πρόσφερε 80 Ducats στο άγαλμα (altar).

5. Άκουσε προσεκτικά τι θα σου πουν οι ιερείς και κάνε με τους άπιστους/προδότες ό,τι λέει η λέξη bounce!!!

6. Φύγε από το Dungeon και πήγαινε βόρεια από την πόλη.

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ

Προχώρησε: north προς την Norhus και μετά στρίψε west προς την Tjolmar.

TJOLMAR

Μέσα στην πόλη πήγαινε στο σπίτι του Ingramosch (Dwarven Prince). Εδώ θα βρεις την είσοδο για τα τελικά Dungeons του παιχνιδιού.





FINAL DUNGEON

1. Πάρε το έγγραφο (document) που βρίσκεις μετά την πρώτη μονομαχία σου.

2. Στο Level 1 τράβα τα τρία "κλαδιά" στο πιο βορειοανατολικό τμήμα του Eastern τμήματος του επιπέδου αυτού.

3. Βρες το δέντρο στο επίπεδο αυτό και πάρε το Flame Key.

4. Τράβα τους γάντζους που υπάρχουν στους τοίχους στη δεξιά πλευρά του Western τμήματος του χάρτη.

5. Χώρισε την ομάδα σου και στείλε ένα να σπρώξει την gate πίσω στην οροφή.

6. Επανένωσε την ομάδα σου και βγες από το caged-in room.

7. Για να ελευθερώσεις την Helen, κάνε cast το "Melt the Solid" spell. Η Helen θα σε βοηθήσει στα δύο πρώτα επίπεδα των Dungeons και μετά θα φύγει.

8. Πάρε το δεύτερο Flame Key από το σιντριβάνι (fountain).

9. Στο νοτιοδυτικό τμήμα του Eastern μέρους του Level αυτού, εντόπισε ένα Illusionary Wall, πέρασέ τον και πάρε το Black Statuette.

10. Βρες την έξοδο για το Level 2 περίπου στη μέση του πιο δεξιού τοίχου του Eastern μέρους του Level αυτού. Κατέβα κάτω.

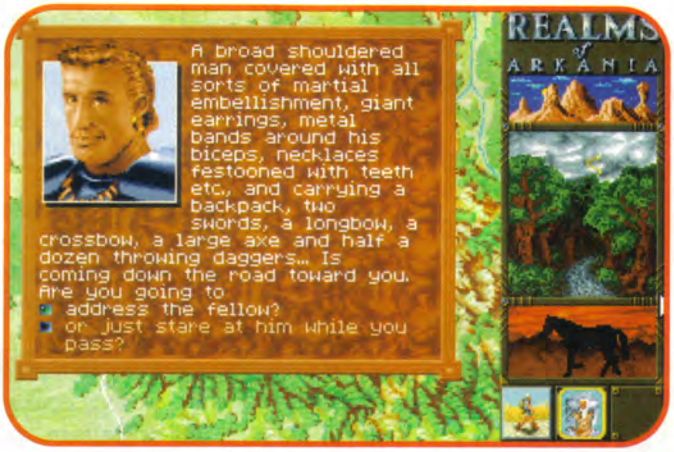
11. Στη βορειοδυτική μεριά του Eastern τμήματος ψάξε καλά (τουλάχιστον δύο φορές) σε ένα ράφι που υπάρχει εκεί για να βρεις το Bronze Key.

12. Πολέμησε τους εχθρούς σου και πάρε τα τέσσερα κομμάτια του Amulet. Και τα τέσσερα θα τα πάρεις στο Eastern τμήμα του χάρτη του επιπέδου αυτού.

13. Μόλις πάρεις και τα τέσσερα κομμάτια, κάνε αμέσως save και τρέξε στη μυστική πόρτα που υπάρχει στο νοτιοδυτικό τμήμα του Eastern χάρτη του επιπέδου αυτού. Υπάρχει μία ρωγμή εκεί που απαιτεί ένα Sun-shaped Key.

Πρέπει να βιαστείς, γιατί το Amulet μετά από λίγο "εξαφανίζεται"!

14. Κατέβα τις σκάλες που οδηγούν στο Level 3.





15. Πάρε το Cult Document από έναν εχθρό σου που θα βρεις στο νοτιοδυτικό τμήμα του Eastern χάρτη του επιπέδου αυτού.

16. Ο συνδυασμός ανοίγει με οποιοδήποτε από τα τέσσερα νούμερα: 1325, 1725, 2325 και 2725.

17. Πέρασε διαμέσου ενός τοίχου!

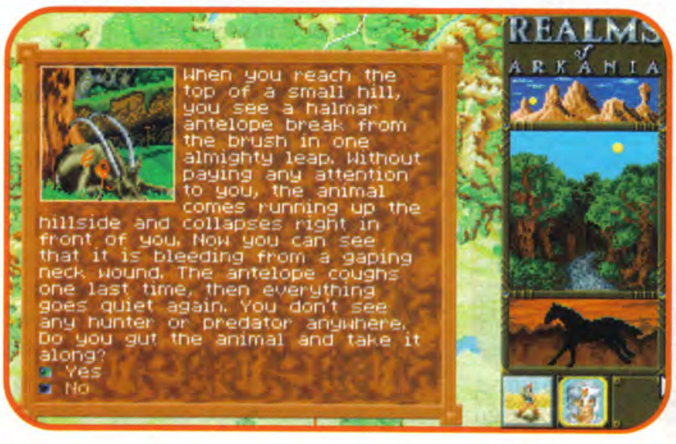
18. Στο name ridlle απάντησε "Arkandor".

19. Στην κάτω αριστερή γωνία του Western τμήματος του χάρτη του επιπέδου αυτού βρες και πάρε το Dragon Claw.

20. Πολέμησε και, φυσικά, νίκησε τον τρομερό Dragon.

21. Βρες και ανέβα τις σκάλες στη βορειοανατολικά γωνία του Eastern τμήματος του χάρτη του επιπέδου αυτού για να τελειώσεις το παιχνίδι.

Εχοντας τώρα πολύ ισχυρούς χαρακτήρες από το παιχνίδι αυτό (κάνοντας ένα save ακριβώς προτού ανέβεις τις τελευταίες σκάλες προς την Ελευθερία), μετάφερέ τους στο τρίτο μέρος της σειράς, στο περίφημο Shadows Over Riva και καλό rpg-ing... ■





Μετά το μικρό καλοκαιρινό μας διάλειμμα, είμαστε και πάλι μαζί, μέσα από τη στήλη του GameNet, για να δούμε όλα τα νεότερα που σχετίζονται με το μοναδικό ελληνικό δίκτυο για on-line παιχνίδια. Φυσικά, ξεκινάμε αμέσως με τα τελικά αποτελέσματα των δύο μεγάλων διαγωνισμών μας, που διατήρησαν αμείωτο το ενδιαφέρον όλων όσοι συμμετείχαν (και όχι μόνο) μέχρι τέλους...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Faithless One

TETRINET

Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε τα αποτελέσματα του τουρνουά μας στο TetriNet μέχρι και τις 29 Ιουνίου. Ας δούμε τώρα τι συνέβη στη συνέχεια, αφού πρώτα σας υπενθυμίσουμε τις ομάδες που συμμετείχαν (εντός παρενθέσεως αναγράφεται το όνομα κάθε ομάδας και ακολουθούν τα nicknames των μελών της):



1. (Voodoo): voodoo, xantho, aloupi, grey
2. (Dukers): pako, astrea, masterlord, akira
3. (Νεκροθάφτες): feanor, igognito, kicker, pyrros
4. (Losers): ppanther, stelios, pis, cyber
5. (Javas): poromenos, aarrow, habhouse, cast4
6. (Shadows): beholder, fredos, shadow, them
7. (Dreamers): panoramix, darkseer, warlord, bpulse
8. indigo, lantz, spyman, zombie
9. (Υπαινιγμός): conphil, fotias, larris, bamees, cue

Η ομάδα 8 τελικά δεν εμφανίστηκε σε κανέναν αγώνα του διαγωνισμού (αναφέρουμε τα μέλη της απλώς για την ιστορία) και ως εκ τούτου ακυρώθηκε από τη συνέχειά του.

Σάββατο, 5/7

1 (Voodoo) - 9 (Υπαινιγμός): 1-2
5 (Javas) - 6 (Shadows): 0-2
3 (Νεκροθάφτες) - 7 (Dreamers): 2-0 χωρίς αγώνα

Κυριακή, 6/7

1 (Voodoo) - 7 (Dreamers): 2-0
6 (Shadows) - 9 (Υπαινιγμός): 1-2
1 (Voodoo) - 6 (Shadows): 1-2

Μετά τα αποτελέσματα αυτά προέκυψε η ακόλουθη τελική βαθμολογία:

1. Υπαινιγμός (9) .... 29β.
1. Shadows (6) .... 29β.
3. Voodoo (1) .... 23β.
3. Νεκροθάφτες (3) .... 23β.
5. Javas (5) .... 21β.
6. Losers (4) .... 19β.
7. Dreamers (7) .... 13β.
7. Dukers (2)13β.

Στο μπαράζ που διεξήχθη για την κατάκτηση της πρώτης θέσης, οι Shadows επικράτησαν της ομάδας Υπαινιγμός με 3-0. Επακολούθησε κλήρωση μεταξύ των μελών της νικήτριας ομάδας, προκειμένου να αναδειχθούν τα ζευγάρια που θα διαγωνιστούν και θα μοιραστούν τα δώρα. Η κλήρωση έγινε δημόσια στο chat του GameNet, με τη συμμετοχή του ανεξάρτητου warlord. Τα ζευγάρια που προέκυψαν ήταν τα shadow/fredos και them/beholder. Σε έναν και μοναδικό αγώνα, οι δύο ομάδες αναμετρήθηκαν μεταξύ τους στα τρία νικηφόρα παιχνίδια και με classic rules.

Επειτα από σκληρό παιχνίδι που κράτησε το ενδιαφέρον αμείωτο μέχρι τέλους, η ομάδα των them/beholder κατάφερε να επικρατήσει με 3-2 των shadow/fredos και να προκριθεί έτσι για τον μεγάλο τελικό του τουρνουά.

Μέγας νικητής στον τελικό, που διεξήχθη στο κατάστημα Multirama-Γερμανός, αναδείχθηκε τελικά ο them, ο οποίος κέρδισε σε έναν συναρπαστικό αγώνα τον beholder με 3-2. Τρίτος κατετάγη ο shadow και τέταρτος ο fredos, ο οποίος δεν προσήλθε για τον μικρό τελικό. Ραντεβού τώρα πια στο επόμενο τουρνουά μας!

WARCRAFT II

Είχαμε αφήσει στο προηγούμενο τεύχος το τουρνουά του Warcraft II στις 28 Ιουνίου. Ας δούμε τις εξελίξεις που επακολούθησαν, αφού πρώτα σας υπενθυμίσουμε και εδώ τις ομάδες που είχαν σχηματιστεί:

1. pako, poromenos, pis, igognito
2. stelios, feanor, hellas, cyber
3. warlord, grey, bamees, blackadder, cue
4. kerk, observer, panoramix, bpulse
5. shadow, fredos, beholder, warman
6. riegel, ppanther, rigger, tiger
7. toufas, fotias, them, xantho
8. void, nid4spid, spyman, pentiumo, zerocool, darkseer, indigo

Περνάμε τώρα στα αναλυτικά αποτελέσματα. Στα στατιστικά των παικτών αναγράφονται κατά σειρά τα: units, buildings, gold, lumber, oil, kills και razings.

Παρασκευή, 4/7

7-8: Η ομάδα 7 κέρδισε χωρίς αγώνα, αφού η 8 δεν εμφανίστηκε.

2-5: Την ώρα που ο fredos (5) έφτιαχνε peasants, ο hellas (2) δημιουργούσε grunts, φθάνοντάς τους μάλιστα σε level 5, ενώ ο fredos βρισκόταν ακόμα στο level 1. Η κα-

τάληξη, συνεπώς, ήταν μοιραία (πίστα opposing city states).

Τα στατιστικά:
hellas (2) 31/12/28060/1900/0/21/7
fredos (5) 21/9/6800/300/0/7/0

Σάββατο, 5/7

1-8: Η κοντινή απόσταση ανάμεσα στα δύο στρατόπεδα έπαιξε μεγάλο ρόλο. Ο darkseer (8) εντόπισε γρήγορα τον igognito (1) και, έχοντας αναπτυχθεί λίγο ταχύτερα, επέβαλε τους level 4 grunts του. Ο igognito εγκατέλειψε τον αγώνα λίγο προτού χάσει το Town Hall του... (πίστα Mine the center).

Τα στατιστικά:
igognito (1) 26/10/9500/100/0/6/0
darkseer (8) 28/10/17800/0/0/26/0

5-6: Η ομάδα 6 κέρδισε χωρίς αγώνα, αφού η 5 δεν εμφανίστηκε.

3-7: Τα δεύτερα ορυχεία που έπιασαν οι warlord και blackadder (3) "έκαναν τη διαφορά" στο ιδιαίτερα σημαντικό αυτό παιχνίδι, στο οποίο κρινόταν η τέταρτη θέση του διαγωνισμού. Οι συνδυασμένες επιθέσεις τους αρχικά αποκρούστηκαν από τους them και xantho (7), όμως η υπεροχή σε level τελικά αποδείχθηκε καθοριστική... (πίστα Garden of War).

Τα στατιστικά:
warlord (3) 53/20/53720/5850/0/31/8
blackadder (3) 59/19/52070/4400/0/49/5
them (7) 38/15/19200/2500/0/7/0
xantho (7) 44/11/24300/1600/0/29/0

Και η τελική βαθμολογία της πρώτης φάσης:

1. Ομάδα 4 19β.
1. Ομάδα 6 19β.
3. Ομάδα 1 15β.
3. Ομάδα 3 15β.
5. Ομάδα 2 13β.
5. Ομάδα 7 13β.
7. Ομάδα 8 8β.
8. Ομάδα 5 5β.



Ο them σε δράση.



Οι δύο πρώτοι νικητές των τουρνουά μας σε αναμνηστική φωτογραφία.

Για τον επόμενο γύρο προκρίθηκαν συνεπώς οι ομάδες 4, 6, 1 και 3. Στον ημιτελικό γύρο έπρεπε, σύμφωνα με τους κανονισμούς (βλ. τεύχος Μαΐου), να παίξουν ο 1ος με τον 4ο και ο 2ος με τον 3ο.

Επειδή όμως υπήρξε διπλή ισοβαθμία, έγινε κλήρωση για τον καθορισμό των ζευγαριών, μετά την οποία αντιμέτωπα τέθηκαν τα ζευγάρια 1-6 και 3-4 στους δύο μεγάλους ομαδικούς ημιτελικούς.



Οι beholder (αριστερά) και shade (δεξιά), δεύτερος και τρίτος αντίστοιχα στο τουρνουά του TetriNet.



Ο riegel (Αλέξανδρος Κλωνάρης) παραλαμβάνει το πρώτο βραβείο στο τουρνουά του Warcraft II από τον διευθυντή του Multirama Δημοσθένη Γιάνναρη.

Οι ημιτελικοί έγιναν με fog on στην πίστα Rivers και τα αποτελέσματά τους ήταν τα α-κόλουθα:

1-6: Ο καταμερισμός εργασίας έπαιξε ε-δώ το ρόλο του για τη νίκη της ομάδας 6. Ο tiger ανέλαβε τον igognito και ο riegel τον poromeno, οι οποίοι γρήγορα παραδόθη-καν στην ανωτερότητα των αντιπάλων τους...

Τα στατιστικά:
igognito (1) 59/31/56330/19475/900/4/0
poromenos (1) 46/45/45000/14750/9600/14/0
riegel (6) 57/27/58010/20350/19900/41/21
tiger (6) 40/23/57360/12600/10200/31/15

3-4: Σε πολύ κακή ημέρα οι panoramix και bpulse, έχασαν χωρίς να καταφέρουν να προβάλουν ουσιαστική αντίσταση. Ετσι οι grey και blackadder πανηγύρισαν γρήγο-ρα την πρόκριση της ομάδας τους στον ο-μαδικό τελικό...

Τα στατιστικά:
grey (3) 49/26/46460/12725/0/28/5
blackadder (3) 53/37/50250/17600/20000/33/02
panoramix (4) 45/27/47490/13725/0/32/0
bpulse (4) 41/32/45780/11975/2500/14/0



Ο πρώτος νικητής του TetriNet contest Λουκάς Σταυρίδης (them), παραλαμβάνει το βραβείο του από τον Βαγγέλη Κράτσα.

ΟΜΑΔΙΚΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ (πίστα Plains of Snow)

3-6: Ο riegel με επίθεση δεκάδων level 2 grunts ξεπάστρεψε εύκολα τον grey. Ο tiger παράλληλα "ανέλαβε" τον blackad-der, ο οποίος αποδείχθηκε πιο δύσκολο κα-ρύδι, τελικά όμως υπέκυψε στους level 3 grunts του τίγρη...

Τα στατιστικά:
grey (3) 33/21/36740/13175/0/12/0
blackadder (3) 61/9/33200/2300/0/21/0
tiger (6) 51/14/48830/8600/0/62/5
riegel (6) 52/22/54690/13050/0/24/6

Η κλήρωση των ατομικών ημιτελικών ανέ-δειξε τα ζευγάρια riegel-ppanther και tiger-rigger. Ο riegel προκρίθηκε κατευθείαν, α-φού ο ppanther υπηρετεί τη "μαμά-πατρί-δα", ενώ στον δεύτερο ημιτελικό, που διεξή-χθη στην πίστα Spiral με fog on, medium resources και 60 λεπτά maximum χρόνο, διεξήχθησαν σκληρότατες μάχες, όπως άλ-λωστε δείχνει και το τελικό σκορ, για την κατάκτηση των γαιών και βέβαια των αντί-στοιχων Gold Mines. Μεγάλος νικητής έπει-τα από 35 λεπτά έντασης και αγωνίας ανα-δείχθηκε ο tiger, αντίθετα με τα στατιστικά που, αν το παιχνίδι τελείωνε εκεί από πλευ-ράς χρόνου, θα έδιναν πρώτο τον rigger και μάλιστα με διαφορά...

Τα στατιστικά:
tiger 97/49/112430/29475/18050/70/2
rigger 97/34/101570/26100/30500/61/17

Ετσι, λοιπόν, οι tiger και riegel προκρίθηκαν για τον μεγάλο τελικό στο Multirama, ενώ οι rigger και ppanther αρκέστηκαν στη διεκδίκηση των δώ-ρων του μικρού τελικού.

ΜΕΓΑΛΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ (πίστα Garden of War)

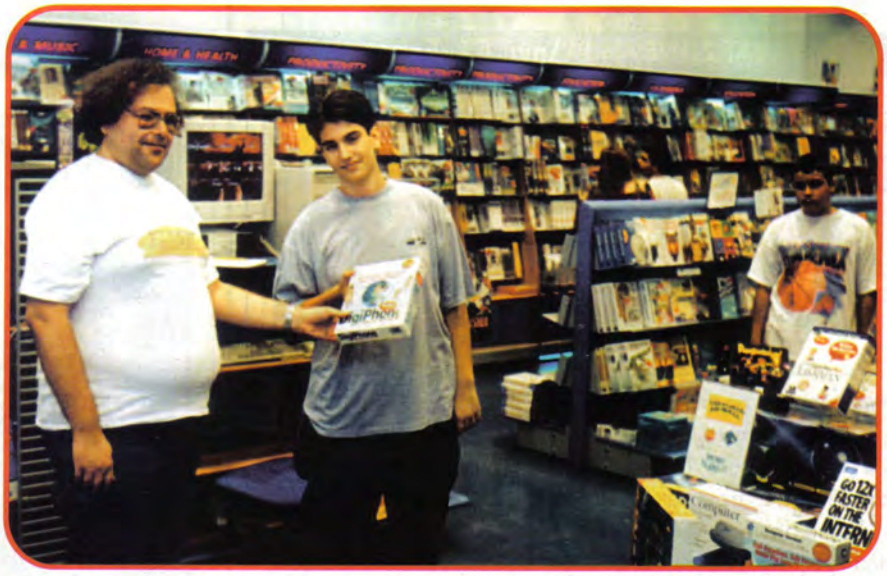
Στον μεγάλο τελικό του Warcraft II, tiger και riegel αναμετρήθηκαν στην πί-στα Garden of War, κρα-τώντας αμείωτο το ενδια-φέρον των θεατών του α-γώνα για αρκετή ώρα. Ο riegel κατάφερε τελικά να εκθρονίσει με σχετική άνεση τον μέχρι στιγμής αναμφισβήτητο "κυρίαρχο του παιχνιδιού" tiger, ο οποίος δεν είχε χά-σει ποτέ την πρώτη θέση σε κανένα από τα τουρνουά στο Warcraft II όπου είχε λάβει μέρος.

Τα στατιστικά:
riegel 134/30/109110/21450/0/90/2
tiger 97/27/85460/18300/0/49/0

Οι rigger και ppanther δεν εμφανίστηκαν για τον μικρό τελικό του τουρνουά και έτσι έγινε αναγκαστικά κλήρωση για την κατανο-μή των δώρων, η οποία ανέδειξε τον ppan-ther τρίτο και τον rigger τέταρτο. Κατόπιν, νι-

κητές, ηττημένοι και θεατές και των δύο διαγωνισμών (Warcraft II & TetriNet) κατευθύνθηκαν προς την ταβέρνα του Captain Kirk στην Καλλιθέα, όπου είναι μάλλον περιττό να σας πούμε πως επακολούθησε τρικούβερτο γλέντι μέχρι αργά το βράδυ.

Οι παίκτες ανανέωσαν το ραντεβού τους για το επόμενο μεγάλο τουρνουά του GameNet, που είναι σίγουρο πως δεν θα αργήσει καθόλου!



O tiger (Παναγιώτης Γκιόκας) ενώ παίρνει το δεύτερο βραβείο στο τουρνουά του Warcraft II.

ΤΟ GRAND PRIX ΤΩΝ GAMES

Οπως σας έχει ήδη γίνει γνωστό από το προηγούμενο τεύχος του "PC Master", ένα Grand Prix στα δημοφιλέστατα παιχνίδια Red Alert (ο μόνιμος κάτοχος της πρώτης θέσης του Top Ten μας) και Quake (ο διάδοχος του θρυλικού Doom όπου, αντί για τα απόκοσμα τέρατα του single game, σας περιμένουν πλέον πραγματικοί αντίπαλοι) θα διεξαχθεί στο πλαίσιο της έκθεσης Computer Show (21-24 Νοεμβρίου 1997, Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών). Οι παίκτες θα αναμετρηθούν ζωντανά, σε δεκάδες υπολογιστές που θα είναι ταυτόχρονα συνδεδεμένοι σε δίκτυο, διεκδικώντας πολλά και πλούσια δώρα, μεταξύ των οποίων ξεχωρίζει το μοναδικό έπαθλο του 1.000.000 δραχμών σε μετρητά (ναι, σωστά διαβάσατε, μιλάμε για ένα ολόκληρο, λαχταριστό εκατομμύριο!) που θα μοιραστούν οι δύο πρώτοι νικητές. Ολα αυτά, φυσικά, με τη συνεργασία του GameNet, το οποίο αποδεικνύει για μία ακόμη φορά πως είναι πρωτοπόρο στο χώρο των multiplayer games ακόμα και σε παγκόσμιο επίπεδο! Για να εξασφαλίσετε τη συμμετοχή σας, συμπληρώστε το κουπόνι εκδήλωσης ενδιαφέροντος που θα βρείτε στο κάτω μέρος αυτής της σελίδας και ταχυδρομήστε το αμέσως στο "PC Master". Οσοι μάλιστα το επιθυμείτε, μπορείτε να δηλώσετε συμμετοχή και στα δύο παιχνίδια. Περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε για εσάς στα επόμενα τεύχη του περιοδικού. Εδώ, όμως, τελειώνει η επικοινωνία μας και για το μήνα αυτόν. Μολονότι μπήκαμε πια στον Σεπτέμβρη και άνοιξαν τα σχολεία για τους περισσότερους από εσάς (αυτή η διευκρίνιση είναι απαραίτητη, καθώς το GameNet έχει επιπλέον ουκ ολίγους φίλους κάπως πιο... περασμένης ηλικίας), είμαστε σίγουροι πως θα βρίσκετε πάντα το χρόνο να παίξετε τα αγαπημένα σας multiplayer games. See ya on-line! ■



ΔΕΛΤΙΟ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ναι! Ενδιαφέρομαι να συμμετάσχω στο GRAND PRIX I.

Θέλω να λάβω μέρος στο ❑ Red Alert ❑ Quake

(ΠΡΟΣΟΧΗ! Εχετε δικαίωμα συμμετοχής στο ένα ή και στα δύο παιχνίδια.)

ΕΠΩΝΥΜΟ ....ΟΝΟΜΑ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. ....ΠΟΛΗ ....ΤΗΛ. ....

Προς PC Master, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για το Grand Prix I

Role Playing Games

WARZONE - Η Ελληνική Εκδοση

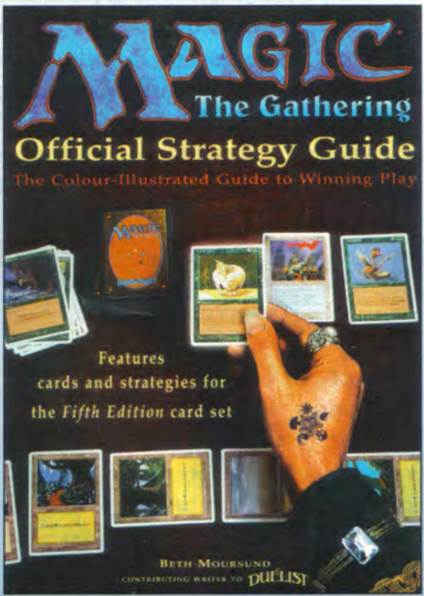


Τώρα και σε ελληνική έκδοση οι κανόνες του Warzone, του συστήματος μάχης με μινιατούρες, που θα ενθουσιάσει όλους όσοι ενδιαφέρονται για ένα γρήγορο και συναρπαστικό παιχνίδι στρατηγικής στους κόσμους της φαντασίας.

Σε ένα σκοτεινό και πολύ μακρινό μέλλον, στους αφιλόξενους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος, οι Εταιρίες, η Αδελφότητα και η Σκοτεινή Λεγεώνα πολεμούν για την επικράτηση. Η φαντασία και η τεχνολογία συνδυάζονται με τον καλύτερο τρόπο στο Warzone που, σημειωτέον, είναι η πρώτη έκδοση στη γλώσσα μας της κατηγορίας αυτής παιχνιδιών.

Fantasy Wargame/Εταιρία Κάισσα/Τιμή 7.000 δρχ.

MAGIC: THE GATHERING, OFFICIAL STRATEGY GUIDE

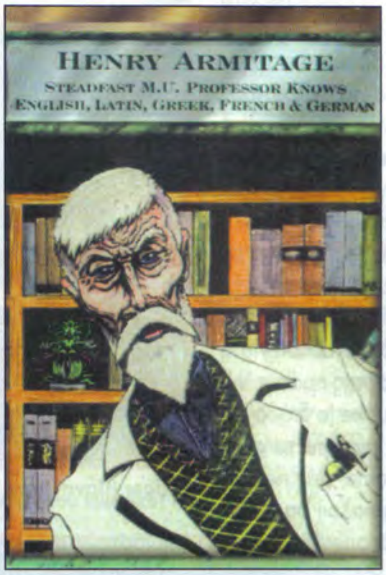


Ο επίσημος αυτός οδηγός παιξίματος είναι το κλειδί για να κερδίζετε στο Magic: The Gathering.

Για τον καινούριο παίκτη του Magic που θέλει να βελτιωθεί και να φθάσει σε επίπεδο τουρνουά είναι ό,τι χρειάζεται, προκειμένου να ξεκλειδώσει τα μυστικά του δημοφιλούς παιχνιδιού. Πλήρως εικονογραφημένος, με έγχρωμες κάρτες της 5ης έκδοσης, σας μαθαίνει κάτι πολύ περισσότερο από το να παίζετε Magic: το πώς θα κερδίζετε!

Οδηγός στρατηγικής για το Magic: The Gathering/Τιμή 4.800 δρχ.

THE COMPLETE MASKS OF NYARLATHOTEP



Ανατύπωση ενός παλαιότερου και για πολλούς κλασικού campaign του Call of Cthulhu, στην οποία περιέχονται ένα επιπλέον κεφάλαιο με την Αυστραλία και τέσσερις καινούριες αναμετρήσεις.

Η περιπέτεια σας μεταφέρει επιπλέον στη Ν. Υόρκη, το Κάιρο, το Ναϊρόμπι και τη Σαγκάη, ακριβώς όπως γινόταν και στο παλαιότερο προϊόν.

Μυστήρια και γρίφοι σάς περιμένουν σε κάθε τόπο. Θα επιβιώσουν, άραγε, οι ερευνητές σας, ώστε να φθάσουν σε αυτούς;

Μία μεγάλη γκάμα πληροφοριών και βοηθημάτων για τους παίκτες, ώστε να αντιμετωπίσουν δεκάδες τρομερές περιπέτειες.

Φρικτές μηχανορραφίες και γεγονότα που θα μπορούσαν να οδηγήσουν στην τρέλα και τον πιο ψύχραιμο ερευνητή εξυφαίνονται, καθώς αναλαμβάνετε να ανακαλύψετε μαζί με τους συντρόφους σας τι απέγινε η αποστολή Carlayle.

Περιπέτεια - campaign για το Call of Cthulhu/Εταιρία Chaosium/Τιμή 8.050 δρχ.

WEREWOLF: THE WILD WEST

Πλήρες βιβλίο κανόνων που περιέχει όλα όσα χρειάζονται για να παίξετε τους Garon της Αγριας Δύσης! Πολεμήστε ενάντια στα αθάνατα παράσιτα που επιχειρούν να ελέγξουν τις καινούριες πόλεις και εξοντώστε τα διεφθαρμένα ανθρώπινα όντα που τόλμησαν να πάνε σε μέρη που δεν έπρεπε. Το όριο βρίσκεται εκεί όπου δόξα και θάνατος μαζί σάς περιμένουν! Καλώς ήλθατε στα Αγρια Χρόνια!



Βιβλίο κανόνων με σκληρό εξώφυλλο για το Werewolf/Εταιρία White Wolf/Τιμή 8.400 δρχ.



WILD WEST POKER DECK



Τραβήξτε κάρτα! Την επόμενη φορά που θα αντικρίσετε την κάννη του όπλου κάποιου οργισμένου παίκτη πόκερ, μπορεί και να είναι γεμάτη ασημένιες σφαίρες!

Τράπουλα πόκερ για το Werewolf: The Wild West/Εταιρία White Wolf/Τιμή 4.500 δρχ.

ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΗΝ TSR

Επιτέλους, κυκλοφόρησαν! Μετά την εξάμηνη καθυστέρηση λόγω αλλαγής του ιδιοκτησιακού καθεστώτος της, η TSR μας έστειλε τα:

Tale of the Comet - AD&D Boxed Adventure



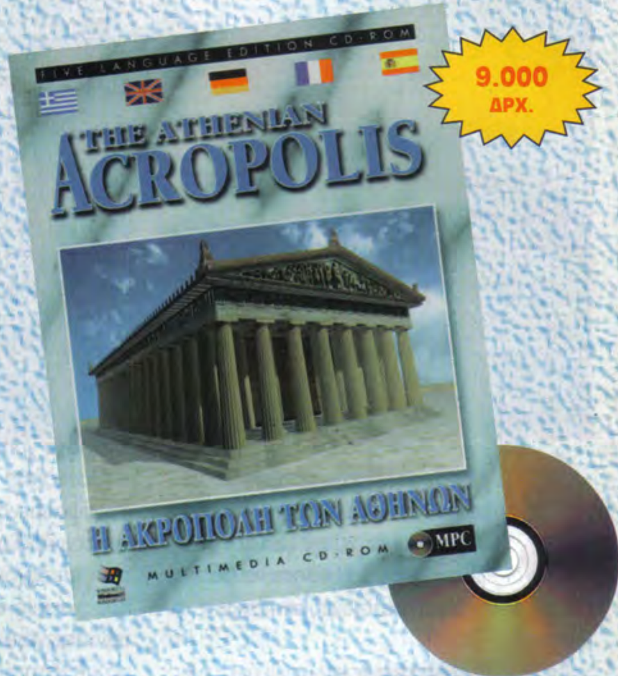
Domains of Dread - Ravenloft (Ο Νέος Κόσμος του Ravenloft)
Planar Powers - Planescape Novel
Face of Evil: Fiends - PS
King of the Giant Downs - BIRTHRIGHT
Tale of the Comet AD&D - Novel

Lord Soth DRAGONLANCE - Novel
Realms of the Arcane - FR novel
Finders Bane - Lost Gods vol.1 FR novel
Heroes of Defiance - DL 5th Age
The Sea Devils (Καινούριο appendix για θαλάσσια τέρατα)
Powers & Pantheons (Η συνέχεια του Faiths & Avatars)



Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ

ΕΝΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟ CD-ROM ΓΙΑ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΜΝΗΜΕΙΟ ΜΑΣ



- 3D ANIMATION ΤΟΥ ΠΑΡΘΕΝΩΝΑ
- 3D INTERACTIVE VIRTUAL MUSEUM
- ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 250 ΕΙΚΟΝΕΣ ΤΗΣ ΑΚΡΟΠΟΛΗΣ, ΤΩΝ ΜΝΗΜΕΙΩΝ ΤΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΚΘΕΜΑΤΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΤΗΣ
- ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΜΕΓΑΛΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΩΝ ΠΟΥ ΕΙΧΑΝ ΑΜΕΣΗ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΑΚΡΟΠΟΛΗ
- ΑΥΘΕΝΤΙΚΕΣ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΕΚΤΕΛΕΣΕΙΣ

Η ΕΚΔΟΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 5 ΓΛΩΣΣΕΣ: ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΓΓΛΙΚΗ, ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ, ΓΑΛΛΙΚΗ, ΙΣΠΑΝΙΚΗ

Μια συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS S.A. & COMPUPRESS S.A.

ΕΝΑ ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ: (01) 3801761 - ΛΙΑΝΙΚΗ: (01) 3801487

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 15, Αθήνα, τηλ.: (01) 3801761

ROLE PLAYING GAMES

ΤΑ DUNGEONS ΓΕΜΙΣΑΝ ΜΕ WIZARDS & DRAGONS

Μία ενδιαφέρουσα επιστολή

Μία επιστολή του Peter Adkinson, των Wizards of the Coast και τώρα πια της TSR, φιλοξενείται αυτόν το μήνα από τη στήλη μας. Διαβάστε τη με προσοχή καθώς είμαστε σίγουροι πως σας ενδιαφέρει!

του Μίλτου Κύρκου

Βρισκόμαστε στην τέταρτη εβδομάδα του "γάμου" της Wizards of the Coast με την TSR και σκέφθηκα πως θα θέλατε να μάθετε πώς έχουν τα πράγματα εκεί, στη Lake Geneva.

Κατά βάση, όλα πάνε καλά. Οι άνθρωποι της TSR είναι πολύ καλοί, γνωρίζουμε αρκετούς νέους φίλους και ακόμα είχα την ευκαιρία να παίξω λίγο AD&D με παλιούς γνώριμους.

Αυτή την εβδομάδα ολοκληρώσαμε το πρόγραμμα για το υπόλοιπο του 1997 και ήδη στείλαμε τις εντολές για τη νέα παραγωγή. Όλοι είναι χαρούμενοι που τυπώνουμε ξανά! Είναι, βέβαια, φανερό ότι θα πάρει μερικές εβδομάδες να τυπώσουμε τα προϊόντα, να πακεταριστούν και να σταλούν στον προορισμό τους. Τα πρώτα, είτε είναι επανεκδόσεις είτε νέα προϊόντα, θα εμφανισθούν το νωρίτερο τον Αύγουστο. Μάλλον το πρώτο θα είναι το Dragon.

Δεν είναι μυστικό ότι η TSR είχε έντονα οικονομικά προβλήματα τα τελευταία χρόνια. Λειτουργούσε σε παθητικό για περίπου τρία χρόνια και, ακόμα και όταν ήταν κερδοφόρα, ήταν μόνο οριακά. Αν είχατε την εντύπωση μίας μεγάλης, εύρωστης οικονομικά εταιρίας, τότε έχετε λάθος. Η TSR λειτουργεί με ελάχιστο χρήμα, με ανθρώπους που μόλις πληρώνονται και με ελάχιστα χρήματα για διαφήμιση.

Ο σκοπός μας, φυσικά, είναι να τα αναστρέψουμε όλα αυτά και να την κάνουμε κερδοφόρα, όχι μόνο ως υποχρέωση προς τους μετόχους μας, αλλά ως υποχρέωση προς στους παίκτες και όλη τη βιομηχανία των παιχνιδιών. Μία δυνατή TSR θα μπορεί να υποστηρίξει το hobby με μία σταθερή ροή νέων προϊόντων, να υποστηρίξει τις οργανώσεις των παικτών όπως το RPGA Network, να τραβήξει νέους ανθρώπους μέσω της διαφήμισης και να ρισκάρει δημιουργώντας νέες γραμμές προϊόντων που μπορεί να αποδειχθούν κερδοφόρες, αλλά μπορεί και όχι.

Από την άλλη πλευρά, μία TSR με προβλήματα κάνει ζημιά όχι μόνο στους Wizards αλλά και σε όλο το κύκλωμα, καθώς μικραίνει τα κέρδη των καταστημάτων μειώνοντας τις αγορές και άλλων προϊόντων και, τελικά, βλάπτει τον καταναλωτή.

Τώρα, λοιπόν, που συμφωνούμε ότι είναι προς το συμφέρον όλων μας να γυρίσει η σελίδα για την TSR, θα θέλαμε να μοιραστούμε μαζί σας τα σχέδιά μας για να το πετύχουμε, μια και πιστεύουμε ότι το αξίζετε - αγαπάτε αυτή την εταιρία όσο και εμείς!

Το να γίνει μία εταιρία κερδοφόρα είναι πολύ απλό στα χαρτιά. Στην πράξη σκεφτόμαστε να κάνουμε τα ακόλουθα:

- Μείωση του κόστους εκτύπωσης και διάθεσης προϊόντων.
- Επανεξέταση της εμφάνισης κάποιων προϊόντων. Η TSR παράγει τα προϊόντα της σε κουτιά, μικρά βιβλία, βιβλία με σκληρά εξώφυλλα κ.λπ. Θα επανεξετάσουμε κάθε προϊόν, ώστε η μορφή του να ανταποκρίνεται στη δυνατότητα ανάπτυξής του. Δεν μπορούμε να συνεχίσουμε να πουλάμε προϊόντα με παθητικό λόγω ακριβότερης από το λογικό έκδοσης. Ενα παράδειγμα είναι η Encyclopedia Magica, που κάθε τόμος της έβαζε μέσα την TSR, όσο καλά και αν πουλούσε!



Θα επανεξετάσουμε ορισμένες γραμμές προϊόντων. Δεν είναι δυνατόν κάποια επιτυχημένα προϊόντα όπως τα Forgotten Realms να κουβαλάνε για πάντα στην πλάτη τους κάποια άλλα. Κάθε

γραμμή πρέπει να είναι από μόνη της κερδοφόρα. Σε όλες τις αποφάσεις μας θα ζητήσουμε και τη γνώμη του κοινού. Πάντως, υποστηρίζουμε ότι καμία γραμμή δεν θα πεθάνει εντελώς, απλώς θα προηγούνται στις επενδύσεις οι κερδοφόρες.

• Ελαφριά αύξηση των τιμών. Η βιομηχανία των παιχνιδιών ρόλων είναι μικρή και πολλές φορές μερικές χιλιάδες πωλήσεις πρέπει να καλύψουν το κόστος ενός-δύο χρόνων παραγωγής του προϊόντος. Αν η βιομηχανία θέλει να επιβιώσει, οι τιμές πρέπει να ανέβουν.

• Μείωση προσωπικού. Δεν υπάρχει η ανάγκη για δύο τμήματα δικηγόρων, διαφήμισης κ.λπ. Η ανάγκη όμως για σχεδιαστές παιχνιδιών, graphic designers κ.λπ παραμένει σταθερή, μια και δεν γίνονται οικονομίες σε αυτό τον τομέα.





Σε μερικούς τομείς σκοπεύουμε να ξοδέψουμε περισσότερα, όχι λιγότερα! Με έρευνα αγοράς και marketing σκοπεύουμε να πάρουμε ορθότερες αποφάσεις σχετικά με το ποιο προϊόν τραβάει καλύτερα και πώς πρέπει να προωθηθεί. Σκοπεύουμε να υποστηρίξουμε έντονα υπηρεσίες και εκδηλώσεις όπως το RPGA Network, τα Games Fairs κ.λπ.

Τα προϊόντα της TSR

Είναι φυσικό όλοι να ρωτούν ποια προϊόντα θα προωθηθούν ενεργητικά και ποια όχι. Οι κατευθύνσεις είναι οι παρακάτω:

• **AD&D Core, Forgotten Realms, Dragonlance:** Ισχυρές γραμμές, με πολύ καλές πωλήσεις. Σίγουρα θα συνεχίσουμε να επενδύουμε σε αυτές.

• **Planescape, Ravenloft:** Πολύ καλές γραμμές με μέτριες πωλήσεις. Πιστεύουμε πως έχουν δυνατότητα ανάπτυξης.

• **Birthright, Spellfire, Dragon Dice:** Προϊόντα ενδιαφέροντα ως σύλληψη αλλά με μικρές πωλήσεις. Θα δοκιμάσουμε τις ιδέες μας για αυτά το υπόλοιπο 1997 και, αν δεν τραβήξουν, θα μπουν στο αρχείο, χωρίς όμως να τα εγκαταλείψουμε για πάντα.

• **Greyhawk:** Υπάρχει μία έντονη ζήτηση για την αναβίωση του Greyhawk. Την εξετάζουμε σοβαρά.

• **Alternity:** Ενα καταπληκτικό προϊόν με τεράστιο δυναμικό. Καθυστερούμε την έκδοσή του για το 1998, ώστε να το υποστηρίξουμε όπως του αξίζει.

• **Dragon, Dungeon, Polyhedron:** Εξοχες εκδόσεις. Ακόμα και αν δεν είναι κερδοφόρες, είναι σημαντικές στην υποστήριξη των προϊόντων και των παικτών. Θα συνεχίσουν και οι τρεις.

• **Novels:** Το εκδοτικό τμήμα της TSR είναι αποδοτικό και παράγει υπέροχα έργα. Οι νουβέλες θα συνεχίσουν ως έχουν.

• **Dominia Campaign Setting:** Σκεφτόμαστε πολύ σοβαρά να λανσάρουμε το AD&D στον κόσμο του Magic the Gathering, την Dominia.

Ανάπτυξη της TSR

Για να ισχυροποιηθεί η TSR πρέπει να αυξηθεί. Υπολογίζουμε τα παρακάτω:

• Επέκταση στην αγορά του εξωτερικού και αύξηση του μεριδίου από το 10-20% στο 50-60%.

• Επενδύσεις σε νέα προϊόντα. Θα συνεχίσουμε ασταμάτητα τη διερεύνηση για νέους κόσμους και γραμμές προϊόντων. Το Alternity είναι η είσοδος της TSR στην επιστημονική φαντασία.

• Ηλικιακός στόχος. Η TSR, κάποια χρόνια πριν, πήρε την απόφαση να στοχεύσει σε ένα νεαρότερο ακροατήριο. Θα αναστρέψουμε αυτή την πορεία. Τα προϊόντα μας θα είναι σοβαρά, για ώριμους αναγνώστες. Αυτό δεν σημαίνει ότι απευθυνόμαστε αναγκαστικά σε μεγαλύτερες ηλικίες, αλλά ότι πιστεύουμε πως οι νεαροί φίλοι μας είναι πιο ώριμοι από την ηλικία τους και παίρνουν το παιχνίδι τόσο σοβαρά όσο και οι ενήλικες. Δεν θα γίνουν, φυσικά, τα προϊόντα μας ακατάλληλα για ανηλίκους. Απλώς, πιστεύουμε πως οι παίκτες μας μπορούν να αντιμετωπίσουν σοβαρές καταστάσεις και ίσως και κάποιον τυχαίο δαίμονα, αν χρειαστεί..

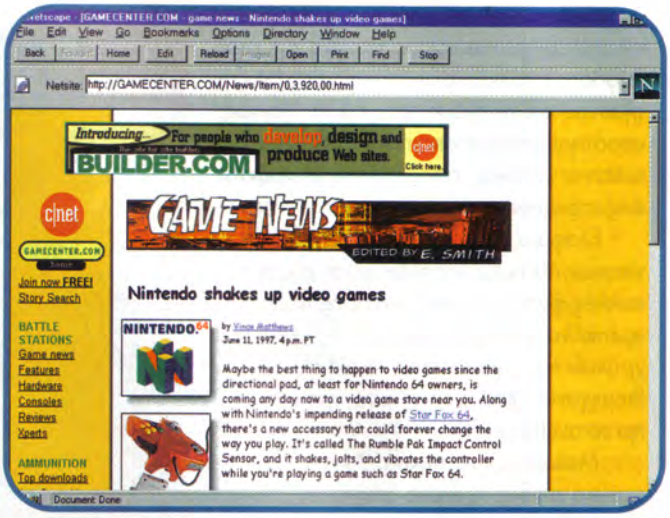
Αυτά από τη Lake Geneva. Ηδη, πληροφορίες για τις νέες παραλαβές υπάρχουν σε όλα τα καταστήματα που πωλούν προϊόντα της TSR. Σπεύσατε! ■

WEB Surfing

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα περιγραφές ορισμένων από τα δημοφιλέστερα Web sites που υπάρχουν στο Internet και πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των Δικτύων. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

GAMECENTER
http://gamecenter.com/



Οι φανατικοί φίλοι του Web surfing θα έχουν επισκεφθεί κατά καιρούς πολλά ενδιαφέροντα sites του Δικτύου, τα οποία οπωσδήποτε θα έχουν καταχωρίσει στα bookmarks του browser. Εντούτοις, ο κόσμος του Δικτύου είναι τόσο μεγάλος, ώστε ακόμη και αν είναι κάτι πολύ εμφανές προς ανεύρεση, δεν του δίνει κανείς ιδιαίτερη σημασία. Κάτι τέτοιο συνέβη στο Gamecenter, ένα site το οποίο παρέχει η γνωστή δικτυακή εταιρία CNET. Πρόκειται για έναν θησαυρό για τους απανταχού gamers, αφού αποτελεί μια εξαιρετική ηλεκτρονική έκδοση η οποία ασχολείται με computer games (για PCs και κονσόλες), hardware reviews, νέα από το χώρο των παιχνιδιών, συγκριτικά τεστ, ακόμη και cheats και hints'n'tips για τα αγαπημένα παιχνίδια σας.



Για να μη σας κρατάμε σε αγωνία, όμως, ξεκινάμε τη σύνδεση στο site δίνοντας τη διεύθυνση http://gamecenter.com/. Αμέσως θα βρεθείτε στη home page του site όπου θα διαπιστώσετε μια πληθώρα από links! Μη σας πιάσει όμως πανικός, θα τα βάλουμε όλα σε μια σειρά. Η κεντρική σελίδα του Gamecenter είναι πλούσια αλλά και εντυπωσιακή, όπως είναι και κάθε σελίδα που θα συναντήσετε. Οι επιλογές που σας δίνονται από τη homepage χωρίζονται σε 4 μενού, τα Battle Stations, Ammunition, CNET Services και Marketplace. Επίσης, υπάρχουν και οι "επικεφαλίδες" με τα hot θέματα όπως και σε κάθε "περιοδικό". Το μενού Battle Stations σας παρέχει τις επιλογές Game News, Features, Hardware, Consoles, Reviews και Xperts και αποτελεί το σημαντικότερο μενού της homepage.



Στα Game News θα διαβάσετε όλα τα τελευταία νέα από το χώρο του game software και όχι μόνο. Στο τρέχον τεύχος είχαμε ως βασική αναφορά το πολύ καλό X-Wing vs Tie Fighter. Επίσης, θα διαβάσετε για τη νέα δημιουργία της Kesmai (βλ. Air Warrior!) σε συνεργασία με τη FOX Interactive για το Aliens Online και ο νοών νοήτω! Και για να μη μένουν οι γυναίκες εκτός παιχνιδιού υπάρχει και ο Quake tournament με πολύ ενδιαφέρουσες εξελίξεις. Δεν θα πρέπει να χάσετε και τα hot-shoots του νέου Hexen II. Τα Features σας δίνουν τις αποκλειστικές ειδήσεις του Gamecenter. Για αυτό το "τεύχος" έχουμε τα Gamecenter Awards 1996, τις πρώτες εντυπώσεις από τα νέα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν, καθώς και προτάσεις για game guides όπως αυτός του Phantasmagoria 2. Επίσης, υπάρχουν και συ-

γκριτικά όμοιων παιχνιδιών μέχρι τελικής πτώσεως (!) μαζί με τα δυνατά και αδύνατα σημεία τους. Στην επιλογή Hardware θα βρείτε παρουσιάσεις νέων περιφερειακών που θα κάνουν το PC σας μια πραγματική παιχνιδομηχανή. Θα διαβάσετε πολλά ενδιαφέροντα συγκριτικά (Speaker systems, 23 3D κάρτες, Joysticks κ.ά.) όπως και τεχνικά θέματα γύρω από τα PCs και τα παιχνίδια. Από ένα περιοδικό για παιχνίδια όπως το Gamecenter δεν θα έλειπε και μια "στήλη" για τις κονσόλες. Ετσι, λοιπόν, η επιλογή Consoles σας δίνει τα τελευταία νέα των δημοφιλέστερων 64μπιτων consoles όπως οι Nintendo 64, Sony Playstation και Sega Saturn. Οι φανατικοί των PCs μπορούν να προσπεράσουν ησύχως!

Τα Reviews είναι ίσως ένα από τα πιο ενδιαφέροντα links του site. Εδώ βρίσκονται όλα τα τελευταία παιχνίδια της αγοράς, παρουσιαζόμενα εκτενώς, με πλήρη αξιολόγηση, γνώμες καθώς και tips για αυτά. Τα παιχνίδια είναι χωρισμένα ανάλογα με την κατηγορία τους





σε Action (Ecstatica II, Need For Speed II, MDK κ.α), Strategy/War (Fallen Haven, Theme Hospital), Adventure/RPG (Diablo, Shivers II), Sports (PGA Tour Pro, NBA Jam Extreme), Mixed Bag (Chess Wars) και Sims (Comanche 3, X-Wing vs Tie Fighter κ.ά.). Φυσικά, υπάρχει και αλφαβητική λίστα με παλαιότερες παρουσιάσεις παιχνιδιών του Gamecenter. Οι Xperts μέσα από την ομώνυμη επιλογή μπορούν να διαβάσουν τις στήλες του GamerX και άλλων "συντακτών" του "περιοδικού".

Επιστρέφοντας στην αρχική οθόνη και το μενού Ammunition μπορείτε να κάνετε download τα demos των τελευταίων δημιουργιών κατά κατηγορία και βέβαια να "κατεβάσετε" το demo του νέου X-Wing vs Tie Fighter, το οποίο είναι και η επιλογή της ημέρας, να αφήσετε ένα μήνυμα σχετικό με κάποιο παιχνίδι στον GamerX, να βρείτε hot tips για τα αγαπημένα σας παιχνίδια ή να πάρετε cheat που ψάχνατε για να ολοκληρώσετε κάποιο παιχνίδι.

Τέλος, στα CNET Services υπάρχουν links για όλες τις υπηρεσίες που παρέχει η CNET στο δίκτυο, καθώς και δυνατότητα τηλε-αγορών ή διαφήμισης μέσω του μενού Marketplace. Από κάθε άποψη, πάντως, το Gamecenter είναι ένα site που απευθύνεται στον PC gamer και δεν θα πρέπει να λείπει από τα bookmarks του browser σας. Εν γένει, ό,τι θα θέλατε να μάθετε για τα games και δεν τολμάτε να ρωτήσετε!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

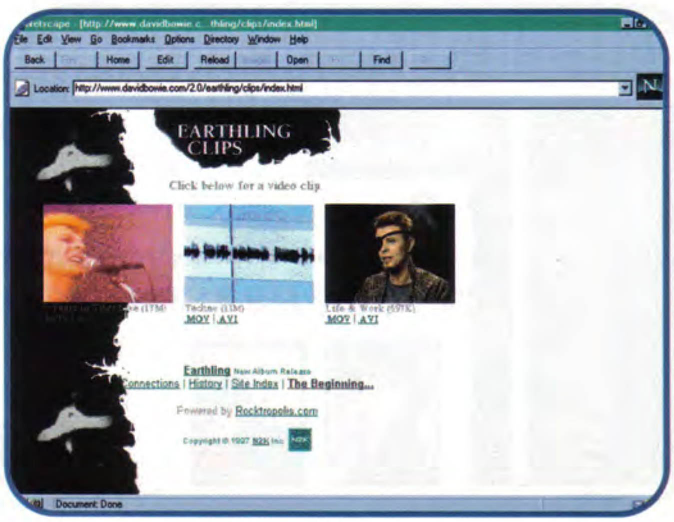
+ Οι καλοστημένες σελίδες και η περιεκτικότητα των reviews.

- Οι πολύ "πνιγμένες" σελίδες.

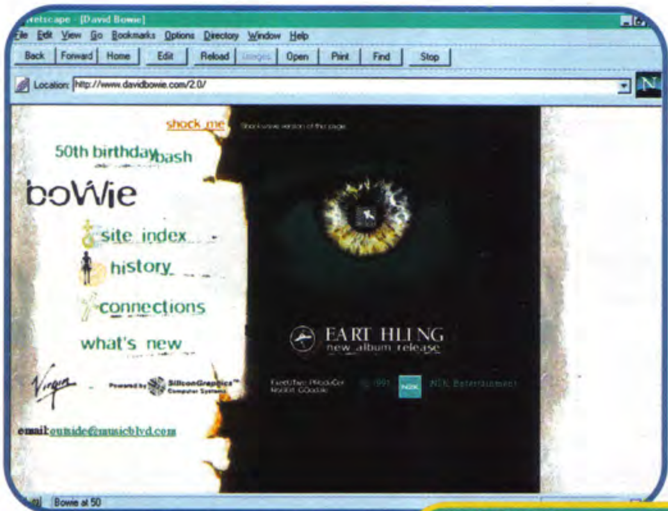
David Bowie: The official web site

http://www.davidbowie.com/

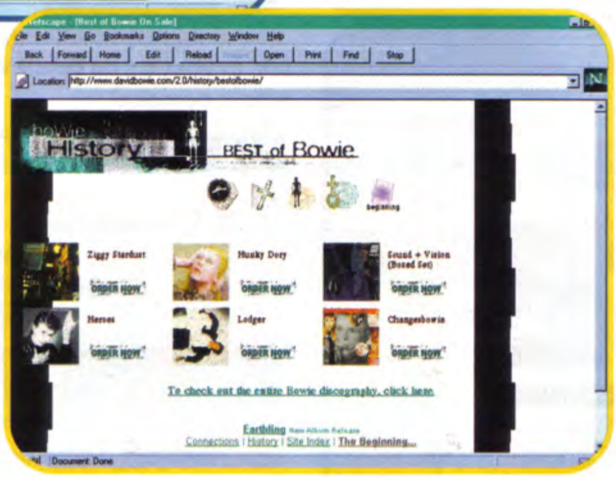
Η ροκ μουσική έχει παρουσιαστεί με τον καλύτερο τρόπο μέσα από τις σελίδες του Internet. Κάθε καλλιτέχνης ή συγκρότημα που σέβεται τον εαυτό του διαθέτει τη δική του home page στο Δίκτυο. Ενα αντιπροσωπευτικό και μεγάλο όνομα της ροκ



WEB Surfing



σκηνής είναι και ο David Bowie, ένας καλλιτέχνης ο οποίος είχε εξαφανιστεί από το προσκήνιο για ένα μικρό διάστημα, αλλά επανήλθε με το νέο του album "Earthling". Πρόκειται για μία παραγωγή η οποία πρωτοπαρουσιάστηκε από το Internet και διαφημίστηκε μέσω αυτού με την υποστήριξη της Virgin. Εχουμε, λοιπόν, το επίσημο site του David Bowie στη διεύθυνση http://www.davidbowie.com.



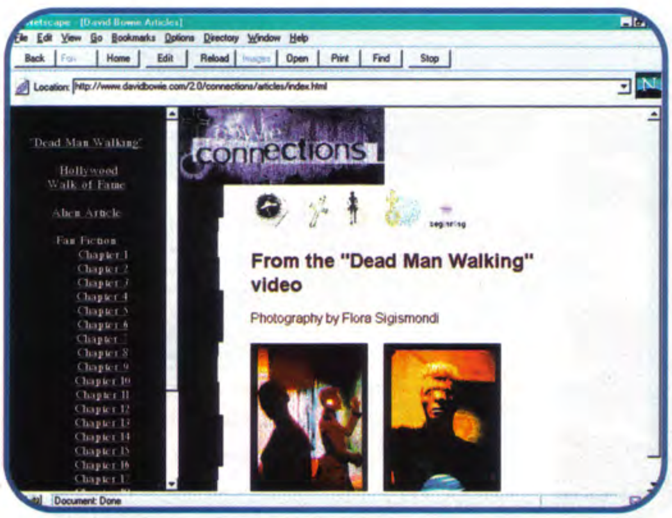
Η home page του site είναι λιτή σε γενικές γραμμές, αλλά περιέχει πολλά και καλά στοιχεία που δένουν με την όλη δουλειά. Οι επιλογές που σας δίνονται είναι οι 50th Birthday Bash, Site Index, History, Connections, What's New και, φυσικά, Earthling.

Τα πεντηκοστά γενέθλια του διάσημου καλλιτέχνη γιορτάστηκαν με μια ειδική συναυλία που δόθηκε στο Madison Square Garden της Νέας Υόρκης από τους Foo Fighters, Lou Reed, Frank Black, Sonic Youth, Robert Smith των Cure, Billy Corgan των Smashing Pumpkins και άλλους. Τα έσοδα της συναυλίας δόθηκαν στην οργάνωση Save The Children. Μέσω της επιλογής 50th Birthday Bash μπορείτε να δείτε τα videos της συναυλίας σε .mov format, remix του "Little Wonder" από το "Earthling" σε Real Audio, καθώς και ένα video με συνέντευξη του Robert Smith. Η ποιότητα των videos είναι εξαίρετη.

Το Site Index περιλαμβάνει όλα τα περιεχόμενα τα οποία μπορείτε να περιηγηθείτε. Η μεταφορά σας στα διάφορα σημεία του site μπορεί να γίνει από εκεί ή από την αρχική οθόνη. Ετσι, στην αρχική θα βρείτε την επιλογή History, μέσω της οποίας μπορείτε να διαβάσετε μια περιεκτική βιογραφία του David Bowie, να βρείτε όλη τη δισκογραφική δουλειά του, να ακούσετε on-line το single "Telling Lies" από τον νέο δίσκο του σε MPEG, Real Audio ή Shockwave format, να παραγγείλετε παλαιότερους δίσκους του ή ακόμη να παρακολουθήσετε την πορεία του προηγούμενου album του, "Outside", με όλα τα tours, lyrics, τραγούδια και video clips.

Εάν θέλετε να έχετε μια πιο γενική άποψη της δουλειάς του David Bowie, με την επιλογή Connections έχετε πρόσβαση στο Message Board για ανταλλαγή μηνυμάτων με τους fans του Bowie, ανάγνωση άρθρων σχετικών με τον καλλιτέχνη καθώς και Press releases. Στο What's New θα βρείτε οποιαδήποτε νέα προσθήκη έχει γίνει ή θα γίνει στο μέλλον στο site. Ενα από τα σημαντικότερα σημεία του site είναι φυσικά το Earthling, το οποίο είναι όπως θα καταλάβατε παρουσίαση του νέου album του David Bowie. Περιλαμβάνει όλο το Earthling Tour και όλα τα κομμάτια του δίσκου σε Real Audio. Little Wonder, Telling Lies, Seven Years In Tibet είναι, μεταξύ άλλων, τα κομμάτια που μπορείτε να ακούσετε σε πολύ καλή ποιότητα ήχου. Επίσης, υπάρχουν στη διάθεσή σας οι στίχοι όλων των κομματιών του δίσκου και φυσικά video clips των καλύτερων κομματιών. Το μέγεθος κάθε video είναι αρκετά μεγάλο, αλλά αξίζει τον κόπο να τα κατεβάσετε όλα!

Εν κατακλείδι, το επίσημο site του David Bowie αποτελεί ένα πολύ ενδιαφέρον μουσικό κομμάτι του Δικτύου και θα πρέπει σίγουρα να το επισκεφθείτε, ακόμη και αν δεν είστε οπαδός του συγκεκριμένου τραγουδιστή. Αφθονη μουσική και video. Εγγυημένα!!!



ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

+ Η μουσική και τα άφθονα videos του site!

- Οι πολύ σκοτεινές σελίδες.

3ο ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

"ΜΕΤΑΡΡΥΘΜΙΣΗ ΣΤΟ ΔΗΜΟΣΙΟ ΤΟΜΕΑ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ"

Στο πλαίσιο λειτουργίας της INFOSYSTEM HI TECH

11η Διεθνής Εκθεση Συστημάτων Πληροφορικής-Προϊόντων Υψηλής Τεχνολογίας



3 - 4 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 1997

ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "Ν. ΓΕΡΜΑΝΟΣ" της HELEXPO
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ ΤΟΥ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟΥ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ, ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ

HELEXPO
ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

OLYMPIC AIRWAYS OFFICIAL CARRIER

ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ, ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΕΓΝΑΤΙΑ 154, 546 36 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 031-291111, TELEX: 412291, FAX: 031-229116
ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: ΛΕΩΦ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 4, 151 25 ΜΑΡΟΥΣΙ, ΤΗΛ.: 01-6834971-3, FAX: 01-6856002-3
Internet Address: http://www.helexpo.gr E-mail: congresses@helexpo.gr



THE WINDS OF CHANGE

Οι θερινοί μήνες αποδείχθηκαν ιδιαίτερα δημιουργικοί για την CompuLink, καθώς κατά τη διάρκειά τους σχεδιάστηκε μια ολόκληρη νέα BBS και ένας ανανεωμένος, φρέσκος και νεανικός COSMOS Web Server. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Η γνωστή σε όλους σας CompuLink BBS μπορεί να ήταν από το ξεκίνημά της μέχρι και σήμερα μια πράγματι πρωτοπόρος και με εκπληκτικές δυνατότητες βάση, ωστόσο είναι αλήθεια πως το, βασισμένο στη λογική τής command line, interface της είχε πλέον αρχίσει να "παλιώνει", με συνέπεια, αν και όντως προσέφερε μεγάλη λειτουργικότητα σε όσους είχαν εξοικειωθεί με το χειρισμό του, να φαντάζει outdated στην εποχή των Windows 95 και των πολύχρωμων icons. Ετσι, οι νέοι κυρίως χρήστες ζητούσαν επιτακτικά τη δημιουργία ενός νέου περιβάλλοντος που, χωρίς να τους στερεί τίποτα από όσα η BBS τους προσέφερε μέχρι σήμερα, θα διευκόλυνε αφάνταστα την περιήγησή τους και τη συμμετοχή τους σε αυτή. Να, λοιπόν, που όλα αυτά έγιναν πλέον

Για μία ακόμη φορά, φίλοι μας, είμαστε μαζί σας για να σας ενημερώσουμε για όλα τα τελευταία γεγονότα που σχετίζονται με την αγαπημένη σας CompuLink. Οπως θα διαπιστώσετε, το καλοκαίρι μόνο χρόνος διακοπών δεν υπήρξε για τους υπεύθυνους του Συστήματος, οι οποίοι εργάστηκαν πυρετωδώς για την ανανέωσή του.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

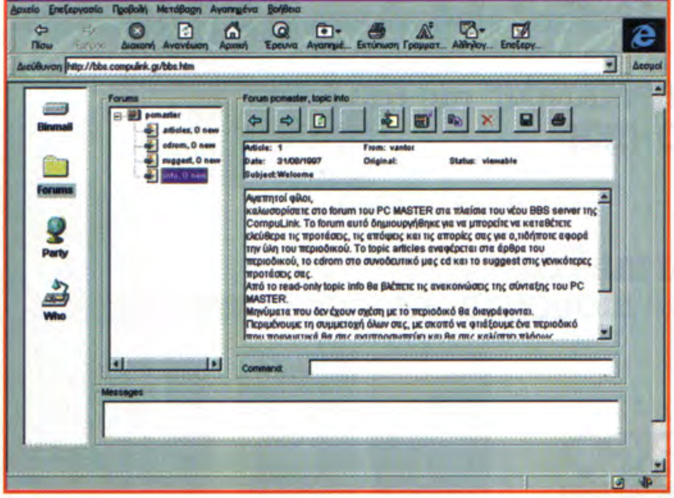
πραγματικότητα και η νέα CompuLink BBS ξεκίνησε ήδη να λειτουργεί, παράλληλα με το γερασμένο "αδελφάκι" της που θα συνεχίσει βεβαίως να υπάρχει εξυπηρετώντας τους λάτρες της command line, σε δοκιμαστικό προς το παρόν στάδιο.

Η πρόσβαση στη νέα BBS θα είναι δυνατή μέσω του Internet Explorer της Microsoft, αφού βέβαια πρώτα δοθούν το user-id και το password του χρήστη. Στη συνέχεια, θα εμφανίζεται η κεντρική οθόνη της παραθυρικής BBS, που περιλαμβάνει όλες τις απαραίτητες αρχικές επιλογές προκειμένου να μπείτε σε μία διάσκεψη ή να δημιουργήσετε μια νέα, να διαχειριστείτε τα αρχεία που βρίσκονται στο binmail directory σας ή να ανεβάσετε νέα, να δείτε τη λίστα των χρηστών που βρίσκονται on-line ταυτόχρονα με εσάς και να συνομιλήσετε, αν θέλετε, μαζί τους, να μπείτε στο party κ.λπ. Ολα αυτά, βέβαια, γίνονται πλέον με πλήρως παραμετροποιήσιμα παράθυρα, εικονίδια, fonts της αρεσκείας σας και, πάνω από όλα, άνεση που σας επιτρέπει να κάνετε ό,τι θελήσετε μέσα στη νέα BBS χωρίς να αντιμετωπίσετε το παραμικρό πρόβλημα από την πρώτη κιόλας επίσκεψή σας, αφού η "ευχρηστία" αποτελεί τη λέξη-κλειδί, στην οποία δόθηκε και η μεγαλύτερη βαρύτητα κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού.

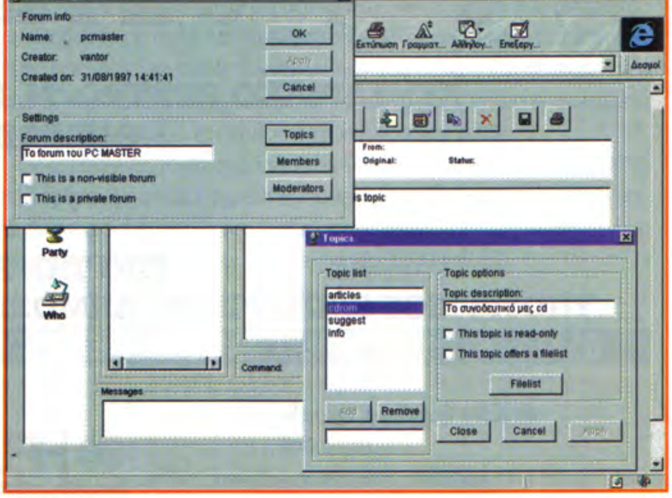
Σε αυτό το σημείο θα πρέπει βέβαια να επισημάνουμε ότι δεν μιλάμε πλέον απλώς και μόνο για ένα παραθυρικό περιβάλλον λειτουργίας βασισμένο στον ήδη υπάρχοντα κώδικα, όπως συνέβαινε με τις γνωστές σας από αυτήν τη στήλη εκδόσεις της "Γαίας" στο παρελθόν, αλλά για μια BBS πλήρως επανασχεδιασμένη, η οποία καταφέρνει με έναν μοναδικό και αξιοθαύμαστο τρόπο να ικανοποιεί τόσο τις "παλιές καραβάνες" όσο και τους νεοεισερχόμενους φίλους της CompuLink.

Στο επόμενο τεύχος του PC MASTER, όταν η δοκιμαστική περίοδος θα έχει ολοκληρωθεί, θα είμαστε σε θέση να σας δώσουμε πολύ περισσότερα στοιχεία για τη νέα BBS και να σας μεταβιβάσουμε τα πρώτα σχόλια των ίδιων των χρηστών για αυτήν.

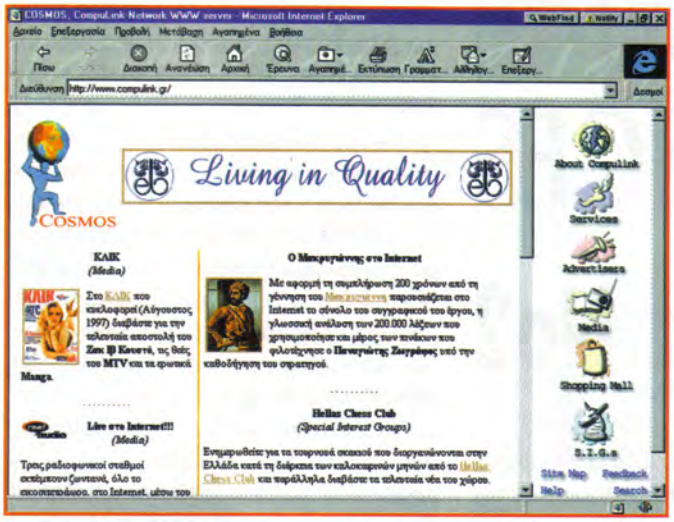
Ανεμος αλλαγής πνέει όμως και στον COSMOS Web Server της CompuLink, ο οποίος επανασχεδιάστηκε αποκτώντας ένα πιο νεανικό look. Μάλιστα, κάποιες από τις υπηρεσίες του (World News, το on-line πρακτορείο ειδήσεων του COSMOS που ενημερώνεται συνεχώς από τα



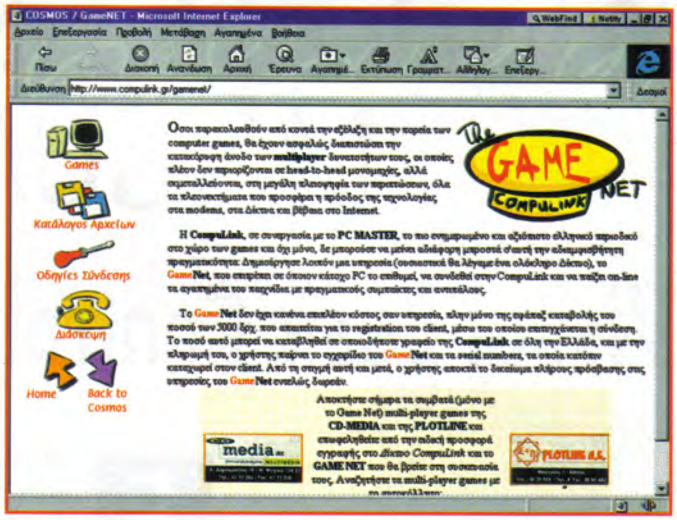
Η διαχείριση των διασκέψεων είναι πανεύκολη στη νέα BBS...



...όπως και το moderating!



Η κεντρική σελίδα του ανανεωμένου COSMOS.



Η νέα home page του Gamenet.

Reuters, UPI και Newsbytes, και Stock Market , η χρηματιστηριακή υπηρεσία με όλα τα νέα, τις εξελίξεις και βέβαια τις τιμές στη Σοφοκλέους) θα διατίθενται πλέον δωρεάν σε όλους τους χρήστες της CompuLink και όχι μόνο στους κατόχους του Infopack όπως συνέβαινε μέχρι τώρα. Σίγουρα αυτό που πέρασε ήταν ένα ιδιαίτερα θερμό καλοκαίρι για την CompuLink και, επίσης σίγουρα, ο χειμώνας που έρχεται αναμένεται εξίσου θερμός για όλους εσάς που θα γευτείτε τους καρπούς της ανανέωσης. Περιμένουμε τις εντυπώσεις σας!

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΜΑΘΗΤΕΙΑΣ

Τα γνωστά Ιδιωτικά Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης ΩΜΕΓΑ μαζί με το Ε.Κ.Ε.ΜΑ. (Ελληνικό Κέντρο Επιχειρήσεων Μαθητείας) ξεκινούν από αυτόν το μήνα ένα νέο μέσο εκπαίδευσης με σκοπό την κατάρτιση των αυριανών στελεχών, τις "Επιχειρήσεις Μαθητείας". Πρόκειται για πλήρεις προσομοιώσεις εμπορικών δραστηριοτήτων που στήνονται από τους ίδιους τους σπουδαστές, με τη βοήθεια του εκπαιδευτή, και τα μόνα που λείπουν από τις συναλλαγές τους είναι τα πραγματικά χρήματα και τα πραγματικά προϊόντα. Ολα τα άλλα είναι παρόντα: τιμολόγια, παραγγελίες, δελτία αποστολής, επιταγές, εφορία, μισθοί, τιμοκατάλογοι, δελτία Τύπου, fax κ.λπ. Ετσι, οι Επιχειρήσεις Μαθητείας λειτουργούν όπως ακριβώς και οι πραγματικές επιχειρήσεις, μόνο που συναλλάσσονται όχι με κανονικές επιχειρήσεις αλλά με άλλες Επιχειρήσεις Μαθητείας.

Η CompuLink θα συνεργαστεί στενά με τα Ι.Ι.Ε.Κ. ΩΜΕΓΑ στην παροχή όλης της απαραίτητης τεχνογνωσίας που αφορά στο Internet, απαραίτητο πλέον σε κάθε σύγχρονη, ακόμα και... μαθητευόμενη επιχείρηση, ενώ θα συμβάλει ενεργά στην εκπαίδευση των σπουδαστών επί θεμάτων που άπτονται των Internet Service Providers (ISPs), θέτοντας στη διάθεσή τους τους χώρους και την υλικοτεχνική υποδομή της. Μετά τον "Λυσία", λοιπόν, η CompuLink αποδεικνύει έμπρακτα για μία ακόμα φορά την ευαισθησία της σε θέματα εκπαίδευσης και μάλιστα σε έναν πρωτοποριακό κλάδο της, όπως σίγουρα είναι οι Επιχειρήσεις Μαθητείας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεστε μέσω e-mail στη διεύθυνση omega@compulink.gr ή στο τηλέφωνο 3220643.

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Μια και τελευταία είχαμε παραμελήσει τις νέες διασκέψεις των φίλων της CompuLink, έφθασε η ώρα για ένα δυναμικό comeback. Ας δούμε λοιπόν μερικές από τις confs που δημιουργήθηκαν το καλοκαίρι.

Ονομα διάσκεψης: millennium
Συντονιστής: drakula

"Millennium - Το περιοδικό της νέας Χιλιετίας: Δημιούργησα αυτή τη διάσκεψη έτσι ώστε εμείς οι φανατικοί και όχι μόνο αναγνώστες του περιοδικού να μπορούμε να συζητάμε για τα άρθρα που παρουσιάζονται σε αυτό κατά καιρούς. Ελπίζω να υπάρξει ενδιαφέρον διότι είναι μία καλή ευκαιρία για συζήτηση σε θέματα τεχνολογικά και επιστημονικά (και όχι μόνο...)."

Ονομα διάσκεψης: video
Συντονιστής: drakula

"Φίλοι και Φίλες,

Καλώς ήλθατε στον κόσμο του Video. Δημιούργησα αυτή τη διάσκεψη για όλους εκείνους που αποφασίζουν μόνοι τους πότε και τι θα δουν και δεν μένουν πιστοί στις επιταγές του Μαύρου Κουτιού. Εδώ μπορούμε να κάνουμε σχόλια για ταινίες που έχουμε δει ή που θα θέλαμε να έχουμε δει, να γράφουμε τα σχόλιά μας καθώς και να αναλύουμε την υπόθεση κάποιων έργων... Ελπίζω να την απολαύσετε..."

Ονομα διάσκεψης: sss
Συντονιστής: goldanch

"Sad Soul Society:

Η διάσκεψη αυτή δημιουργήθηκε με αφορμή μια πρόσφατη εμπειρία που είχα διαβάζοντας ποιήματα του Καρυωτάκη. Σε αυτήν τη διάσκεψη θα γράφονται κυρίως ποιήματα αλλά και πεζά Ελλήνων ή ξένων δημιουργών τα οποία θα έχουν κύρια θέματα το θάνατο, τη σκοτεινή πλευρά της ανθρώπινης ψυχής, τα μελαγχολικά συναισθήματα, τις ψυχικές τάσεις φυγής από την πραγματικότητα και τον πόνο του ταλαιπωρημένου από τη μοναξιά και τη λύπη ανθρώπου."

Εδώ όμως θα πρέπει να σας αφήσουμε. Υποσχόμαστε όμως να επανέλθουμε δριμύτεροι τον επόμενο μήνα, με όλα τα νεότερα γύρω από την ανανεωμένη CompuLink. Τα λέμε, clinkons μου! ■

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

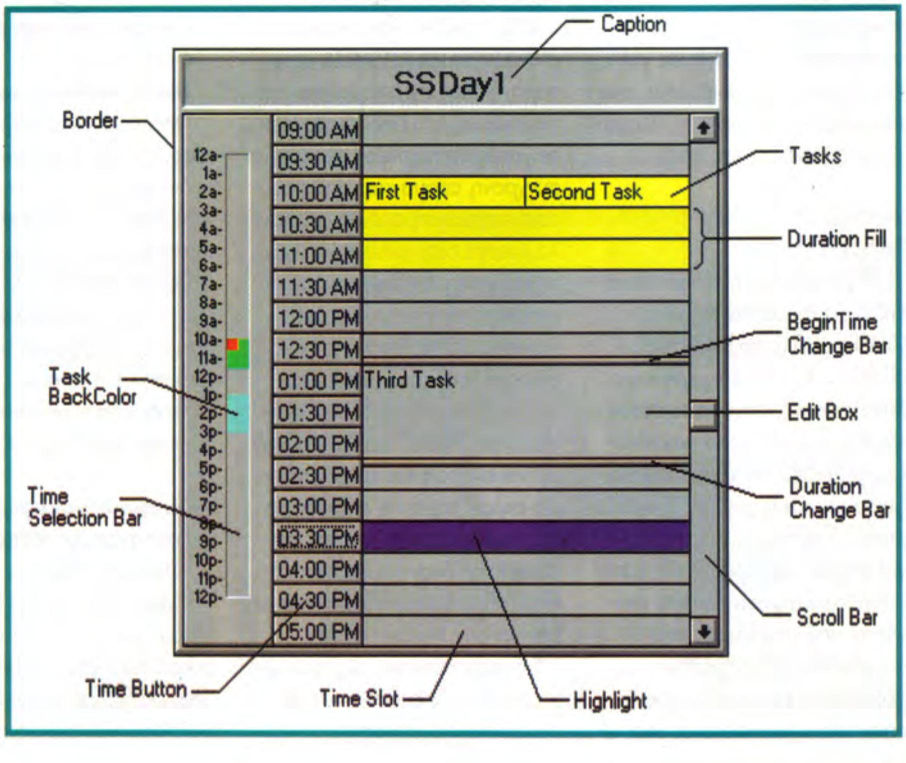
Visual Basic Controls No2

Οι ημερομηνίες στα προγράμματα είναι κάτι που σε αρκετούς προγραμματιστές προκαλεί προβλήματα και καθιστά τον κώδικα καταχώρισης και εμφάνισής τους δύσκολη υπόθεση. Όλοι θα θέλαμε να έχουμε έτοιμα εργαλεία για τον έλεγχο της συγκεκριμένης λειτουργίας χωρίς τη δική μας επέμβαση.

Του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

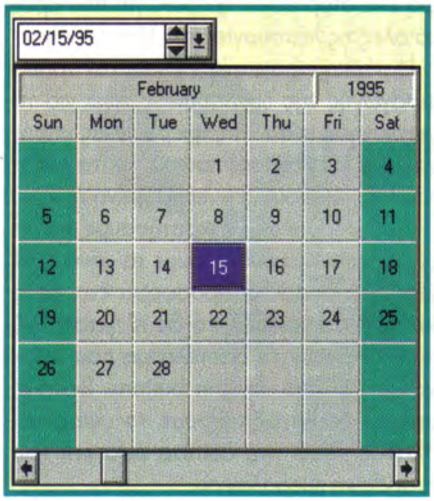
Ένα από τα θέματα που έχουν απασχολήσει τον τελευταίο καιρό τον κόσμο της Πληροφορικής είναι η ύπαρξη και αποθήκευση των ημερομηνιών στα δεδομένα των προγραμμάτων μας. Ο κόσμος μας είναι σε μεγάλο βαθμό ανήσυχος για τα επακόλουθα της αλλαγής του αιώνα και, κατά συνέπεια, της χιλιετίας. Πόσα εμπορικά και λογιστικά προγράμματα δεν θα "τρελαθούν" και πόσες επιχειρήσεις δεν θα "τρέχουν" πανικόβλητες να διορθώσουν τις όποιες ζημιές προκληθούν; Το πρόβλημα είναι ότι όσα προγράμματα κρατούσαν στα δεδομένα τους δύο χαρακτήρες για την αποθήκευση της ημερομηνίας (π.χ., 16/07/97), από το έτος 2000 θα εμφανίζουν ως ημερομηνία την 01/01/00. Ετσι, για παράδειγμα, ένα τραπεζικό σύστημα υπολογισμού τόκων θα εμφανίζει αρνητικούς τόκους υπολογίζοντας βάσει της ανωτέρω ημερομηνίας. Το πρόβλημα αυτό αντιμετωπίζουν κυρίως μεγάλοι οργανισμοί και κρατικοί φορείς ανά τον κόσμο, καταβάλλεται δε σημαντική προσπάθεια διόρθωσης όλων των προγραμμάτων μέχρι το τέλος του μεθεπόμενου έτους.

Αυτό, βέβαια, για όσους χρησιμοποιούν το date πεδίο της Access δεν είναι πρόβλημα, ωστόσο όλοι προσπαθούμε να δώσουμε μία καλύτερη εικόνα του τρόπου παρουσίασης αλλά και εισαγωγής των ημερομηνιών. Αυτόν το μήνα έχουμε ακόμα ένα control της Sheridan, το Calendar Widgets, που δίνει λύσεις στα προβλήματα εμφάνισης ημερομηνιών και όχι μόνο. Η παρουσίαση τον προηγούμενο μήνα του Data Widgets διαπιστώσαμε ότι έτυχε της ανταπόκρισής σας, κάτι που αποδείχθηκε έμπρακτα με το ενδιαφέρον σας. Ετσι, θέλοντας να συνεχίσουμε στο ίδιο μοτίβο, παρουσιάζουμε από το παρόν τεύχος τα τέσσερα controls που βρί-



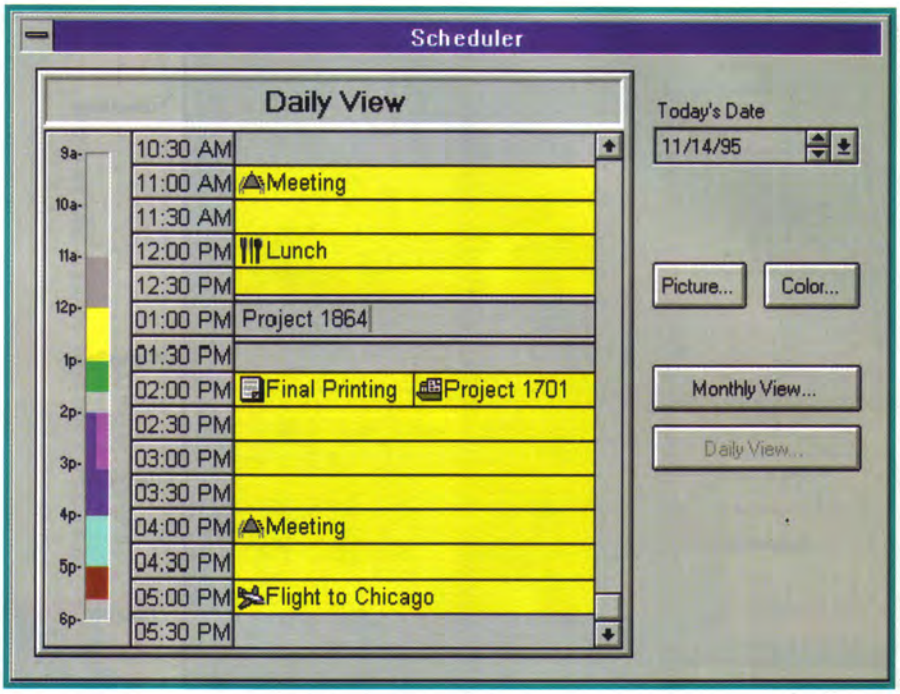
σκουμε πολύ ευέλικτα και χρήσιμα στο χώρο του visual προγραμματισμού με τη Visual Basic. Ας δούμε, λοιπόν, από κοντά τις δυνατότητες και λειτουργίες τους.

Το πρώτο της σειράς, το MonthView control, εμφανίζει ένα μηνιαίο ημερολόγιο με αρκετές ευκολίες και "ανέσεις". Συγκεκριμένα, μας επιτρέπει να βλέπουμε ταυτόχρονα όχι μόνο έναν αλλά δύο ή και τρεις μήνες - να παρακολουθούμε, με άλλα λόγια, και άλλες ημερομηνίες χωρίς να κάνουμε scroll. Το εύρος των ημερομηνιών που δέχεται καλύπτει από την 1η Ιανουαρίου του 100 μέχρι και την 31η Δεκεμβρίου του 9999. Επιπλέον, το MonthView παρέχει στον προγραμματιστή τη δυνατότητα να ρυθμίζει το εύρος αυτό σύμφωνα με τις επιθυμίες του, κινούμενος όμως πάντα εντός των δεδομένων ορίων.



Το DropDown Calendar μας επιτρέπει την εισαγωγή ή επιλογή μιας ημερομηνίας.

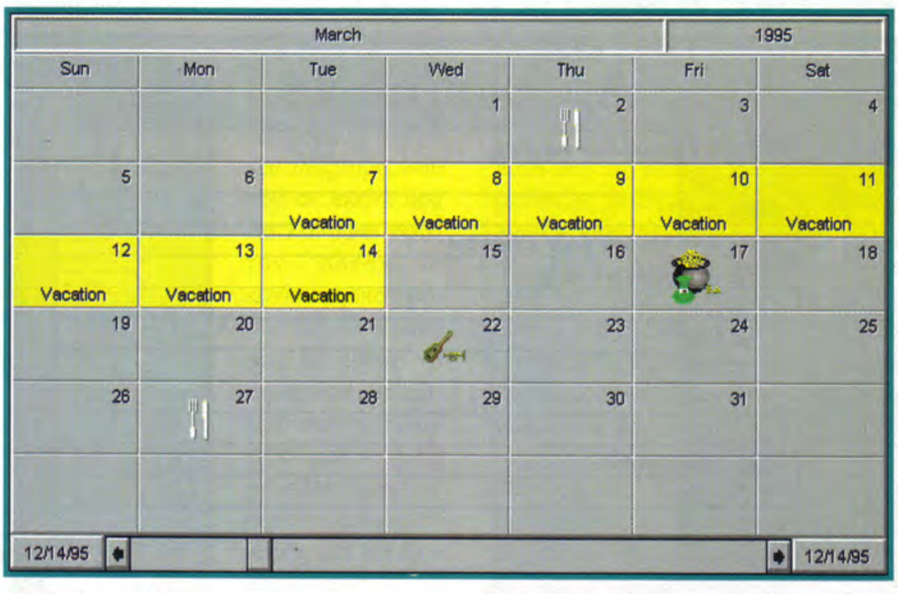
Μπορεί να αλλάζει την οπτική παρουσίαση του μήνα της εβδομάδας αλλά και της ημέρας αξιοποιώντας τη χρωματική διαφορά που υπάρχει στα Σάββατα και τις Κυριακές και ακόμα να τοποθετεί εικόνες σε ειδικές ημέρες, όπως γιορτές και επετείους, αλλά και στους ίδιους τους μήνες. Επίσης, έχει την ευχέρεια να μεταφράζει σε οποιαδήποτε γλώσσα τις επικεφαλίδες και ακόμα να τις παίρνει από τα regional settings των Windows ή να χρησιμοποιεί τη νέα δυνατότητα της Sheridan, τη StyleSet, που είναι ένα σύνολο από properties όπως ForeColor, BackColor και Alignment. Ετσι, μπορεί να



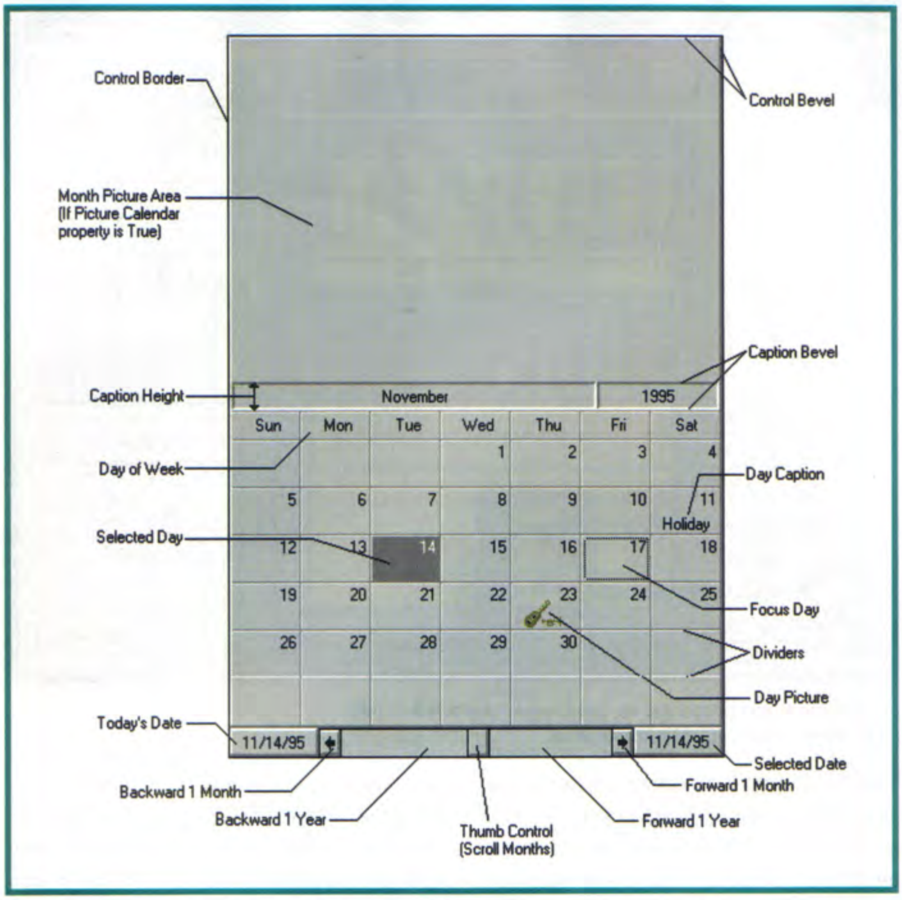
Μέσα στην ημέρα μπορούμε να δηλώσουμε τα ραντεβού μας με τα κατάλληλα χρώματα και κείμενα.

δίνει το ίδιο στιλ σε πολλές ημέρες ή σε σύνολο ημερών με εύκολο και γρήγορο τρόπο. Το MonthView επιτρέπει, τέλος, την επιλογή πολλαπλών ημερών και παρέχει πλήρη λειτουργία τόσο του ποντικιού όσο και του πληκτρολογίου.

Το δεύτερο control στη σειρά των Calendar Widgets είναι το DayView. Πρόκειται για ένα control που δείχνει το πρόγραμμα μίας ημέρας με τις ώρες που αυτή περιλαμβάνει. Σε αυτό υπάρχουν διάφορες μέθοδοι για εύκολη εισαγωγή, αλλαγή και αφαίρεση εργασιών (tasks), καθώς και μία στήλη επιλογής χρόνου - συγκεκριμένα, δίνει μία χρωματική όψη των εργασιών της μέρας. Υπάρχει ακόμα λειτουργία επιλογής διάρκειας με χρώμα και pattern για να βλέπουμε με μια ματιά τον



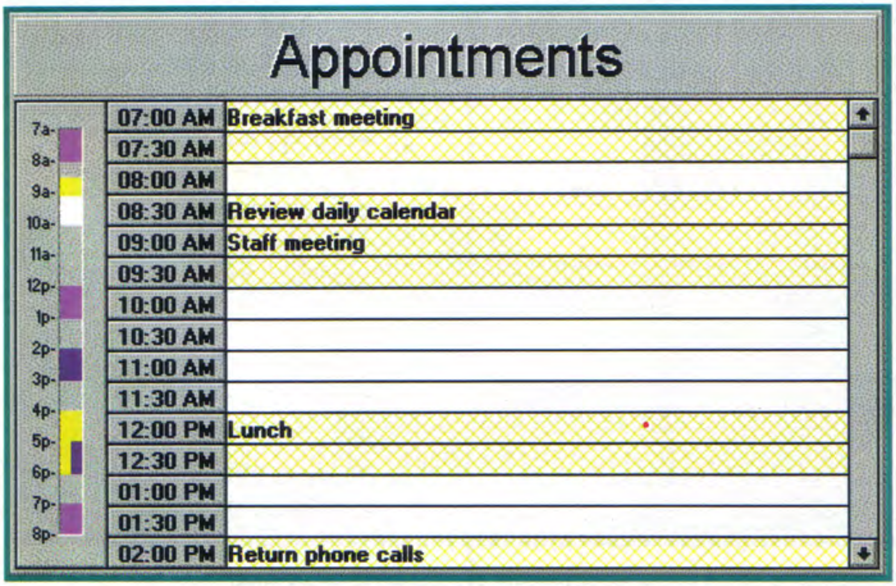
Το ημερολόγιο δείχνει άμεσα και με χρώματα συγκεκριμένες ημέρες όπως, για παράδειγμα, την περίοδο των διακοπών μας.



Μία πλήρης αναφορά στα properties του MonthView που μπορούμε να επιλέξουμε.

τυχόν ελεύθερο χρόνο μας. Οπως και στο MonthView έτσι και στο DayView μπορούμε να προσθέσουμε εικόνες σε κάποιες εργασίες της αρεσκείας μας και να ορίσουμε ανάλογη ειδοποίηση.

Για μεγαλύτερη παραμετροποίηση του control μπορούμε να ορίσουμε την ώρα αρχής και τέλους της ημέρας και, ακόμα, το χρονικό διάστημα που θα φαίνεται από πέντε, δέκα έως και εξήντα λεπτά.



Ο businessman βλέπει το πρόγραμμά του για να μπορεί να βρει εύκολα τον ελεύθερο χρόνο του.

Το YearView είναι μία εξέλιξη του MonthView Control και μπορεί να δείχνει όλους τους μήνες του έτους δίνοντας παράλληλα μία πολύ εύκολη επιλογή πολλαπλών ημερών μέσα στο χρόνο. Ακόμα, προσφέρεται η δυνατότητα επιλογής της αρχής του μήνα για τα οικονομικά έτη.

Το τέταρτο και τελευταίο control είναι το DateCombo που πράγματι δίνει πλήθος λύσεων στα προβλήματα που ανακύπτουν κατά τη χρήση προγραμμάτων που χρησιμοποιούν ημερομηνίες. Πρόκειται για ένα drop-down ημερολόγιο που κρατά όλες τις λειτουργίες του MonthView.

Η μάσκα εισαγωγής ελέγχει τον τρόπο εισαγωγής της ημερομηνίας, ενώ για τη μετακίνηση μέσα στις ημερομηνίες υπάρχουν τα spin buttons που αυτόματα αυξάνουν ή μειώνουν την επιλεγμένη ημέρα. Ακόμα μπορούμε να κρατήσουμε την ημέρα και να μετακινήσουμε το μήνα ή το έτος. Επιπρόσθετα, προσφέρει ένα καλό keyboard interface, τα δε πλήκτρα "+" και "-" δίνουν το αποτέλεσμα που παίρνουμε και από τα spin buttons. Βέβαια, μπορούμε να αλλάξουμε το ύψος και πλάτος τόσο του combo όσο και του dropdown ημερολογίου.

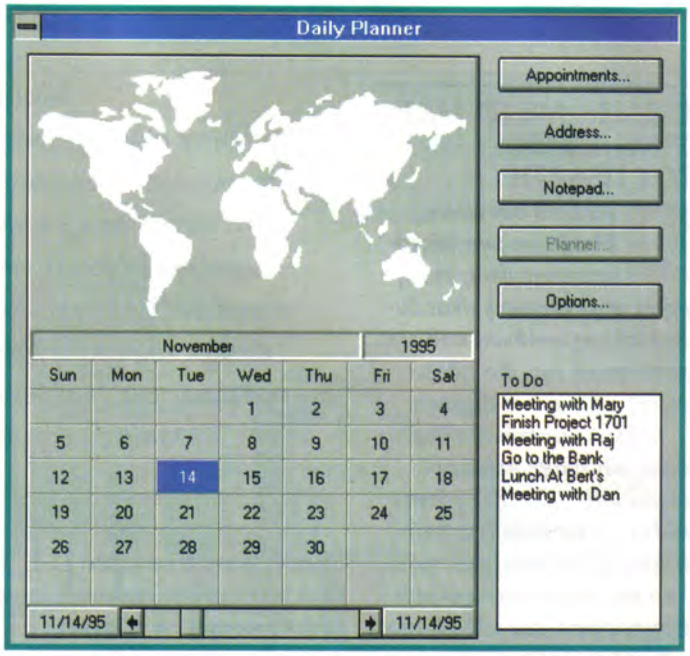
Τα νέα controls της Sheridan ενσωματώνουν μία λειτουργία που ονομάζεται Properties Pages. Με αυτή μπορούμε να δώσουμε τιμές σε διάφορες ιδιότητες των controls της, οι οποίες κανονικά δίνονται μόνο κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της εφαρμογής. Ακόμα μπορούμε να δώσουμε τιμές στα properties σε περιβάλλοντα προγραμματισμού που δεν επιτρέπουν τη visual επιλογή των τιμών αυτών. Καιρός, όμως, είναι να δούμε τα πιο σημαντικά properties των controls που έ-

Στον Web server της Sheridan μπορείτε να βρείτε το νέο της control ονόματι ActiveListBar και να κατεβάσετε την beta version του control. Πρόκειται για ένα νέο είδος toolbar που βλέπουμε συχνά στις πιο εξελιγμένες εφαρμογές. Γίνετε, λοιπόν, και εσείς ένας από τους beta testers παγκοσμίως. Η διεύθυνση είναι http://www.shersoft.com/.

χουμε στα Calendar Widgets. Με την ιδιότητα BeginTime μπορούμε να ορίσουμε την αρχή μιας εργασίας (task) σε ένα task object. Για μεγαλύτερη ευκολία μπορούμε ακόμα να ορίσουμε το task δίνοντας τιμές "Noon" και "Midnight" για τις ώρες 12:00 και 24:00 αντίστοιχα. Για τα αντικείμενα που μπορούν να δεχθούν αλλαγές στα χρώματά τους υπάρχουν τα Schemes που είναι προκαθορισμένοι συνδυασμοί χρωμάτων, οι οποίοι δίνουν μία πολύ καλή αναπαράσταση του τρισδιάστατου σχήματος. Αν, όμως, δεν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε κάποιον από τους συνδιασμούς αυτούς, μπορούμε να επιλέξουμε custom colors και εν συνεχεία να επιλέξουμε χρώματα σε κάθε σημείο του control ξεχωριστά.

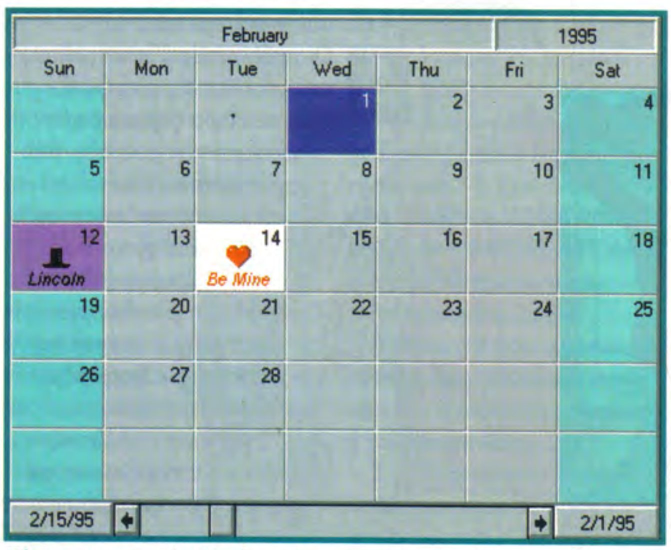
Τα Calendar Widgets δεν μένουν μόνο σε αυτές τις παραμέτρους. Μπορούμε ακόμα να ορίσουμε το χαρακτήρα που χωρίζει την ημέρα, το μήνα και το έτος. Με την ιδιότητα DayCount μας επιτρέπεται να πάρουμε τις ημέρες που έχει ο μήνας που βλέπουμε, ενώ με την DayOfWeek την ημέρα της εβδομάδας, αν και βέβαια αυτό επιτυγχάνεται σε συνάρτηση με την StartOfWeek που ορίζει ποια ημέρα θα είναι η αρχή της εβδομάδας. Με το Duration ορίζουμε τη χρονική διάρκεια ενός ραντεβού και με το DurationFill ελέγχουμε αν ο χρόνος του ραντεβού θα χρωματισθεί ανάλογα στο εμφανιζόμενο χρονοδιάγραμμα. Βέβαια, αυτό γίνεται τόσο με το χρώμα όσο και το pattern της αρεσκείας μας.

Για όλα τα controls -και με μεγάλη, μάλιστα, λεπτομέρεια- υπάρχει πληθώρα από properties που έχουν να κάνουν καθαρά με την οπτική απεικόνιση των αντικειμένων. Εντύπωση, βέβαια, μας έκανε ότι η χρήση χρωμάτων, γραμματοσειρών και εικόνων περιορίζεται μόνο από τη φαντασία του προγραμματιστή.



Το MonthView με φωτογραφία και τα επιλεγμένα γεγονότα της ημέρας που βλέπουμε.

Αναφέρουμε, τέλος, ότι υπάρχουν αρκετές έξτρα μέθοδοι και γεγονότα που μπορούν να βοηθήσουν στον έλεγχο της συμπεριφοράς του συστήματος ημερολογίου που έχετε στα χέρια σας. Ρίχνοντας μια πιο γενική ματιά σε αυτό το δημιούργημα της Sheridan, θα λέγαμε ότι αποτελεί μία ιδιαίτερα ικανοποιητική λύση σε πολλά από τα προβλήματα που οι προγραμματιστές έχουν κατά καιρούς αντιμετωπίσει στις εφαρμογές τους, χωρίς όμως να πρόκειται για το control που "κάνει τη διαφορά". Για να καταλήξουμε, λοιπόν, σε εκείνο που θα καλύψει κατά τον πλέον ικανοποιητικό τρόπο τις ανάγκες μας, θα πρέπει να αφιερώσουμε αρκετό από τον πολύτιμο χρόνο μας στον έλεγχο των ημερολογίων της αγοράς και κατόπιν να αποφασίσουμε ποιο από αυτά είναι το καλύτερο.



Κάποιες ημερομηνίες δεν θα πρέπει να τις ξεχνάτε. Η χρήση εικόνων σάς τις υπενθυμίζει αμέσως.

Ωστόσο, για όσους δεν ζητούν κάτι το εξειδικευμένο, η σειρά Calendar Widgets της Sheridan είναι μία από τις καλύτερες αγορές στο χώρο των third party controls.

■

Η στήλη "Programming" θέλει να σας ευχαριστήσει για τη μεγάλη ανταπόκριση και συμμετοχή σας στη δημιουργία και βελτίωσή της. Συνεχίστε να στέλνετε τα γράμματά σας στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη "Για τη στήλη Programming" ή τα emails σας στη διεύθυνση beastie@compulink.gr με θέμα "Visual Programming". Τόσο τα σχόλια, οι παρατηρήσεις και οι ερωτήσεις σας όσο και τα δικά σας κομμάτια με κώδικα που αξίζουν ιδιαίτερης προσοχής και ίσως δημοσιευθούν από την παρούσα στήλη είναι ευπρόσδεκτα. Επίσης, μη διστάσετε να στείλετε μέσω Internet προγράμματά σας που θα θέλατε να μπουν στο CD-ROM του περιοδικού, πιστεύοντας ότι δεν θα είναι "τόσο" καλά. Απλώς, τολμήστε και ίσως τα προγράμματά σας δώσουν λύσεις σε προβλήματα άλλων φίλων-αναγνωστών.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΕΞΕΛΙΞΗ ΜΕ ΤΟ ΜΑΤΙ ΣΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΤΟΥ ΠΕΛΑΤΗ

Αγαπητοί συντάκτες,
Ελπίζω να συνειδητοποιήσατε ότι η διατήρηση στην κορυφή είναι δυσκολότερη υπόθεση από την κατάκτησή της. Θα ήθελα να θίξω ορισμένα θέματα:

1) Είναι δυνατόν να διανύουμε μια εποχή κατά την οποία ο Η/Υ δεν θεωρείται πλέον καινοτομία ή επανάσταση, αλλά πολύτιμο εργαλείο και μέσο επικοινωνίας-ψυχαγωγίας, και ο ΦΠΑ στα είδη Πληροφορικής να είναι 18%; Αντί να ωθούν τους νέους -ειδικά- ανθρώπους στην ενασχόληση με τους Η/Υ, τους αποθαρρύνουν με το χειρότερο τρόπο.

2) Πιστεύετε ότι η αγορά θα κατασταλάξει, επιτέλους, στην τεχνολογία MMX για ένα -τηρουμένων των αναλογιών- μεγάλο χρονικό διάστημα; Μήπως τελικά ο χρήστης είναι καταδικασμένος να κλαίει τα λεφτά του δύο-τρεις μήνες μετά την αγορά του υπολογιστή του; Γενικά, εκτιμάτε ότι πλησιάζουμε στην εγκαθίδρυση ενός πρότυπου ολοκληρωμένου συστήματος συγκεκριμένων τεχνικών χαρακτηριστικών, που θα καλύπτει - έστω κατά τρόπο τυποποιημένο- οριστικά τις ανάγκες της μεγαλύτερης μάζας των χρηστών που είναι αμιγώς χομπίστες;

3) Γιατί δεν αφιερώνετε περισσότερο χώρο στην παρουσίαση hardware;

4) Νομίζω ότι θα ήταν καλή ιδέα να κάνετε σε μηνιαία βάση έρευνα στην αγορά και να επιβραβεύετε τα καταστήματα με τις χαμηλότερες τιμές και την καλύτερη εξυπηρέτηση. Αυτό θα ωφελούσε σημαντικά τον υγιή ανταγωνισμό.

5) Είναι ανάγκη να προστατέψουμε τα μικρά παιδιά, όχι μόνο από παιχνίδια με ακατάλληλο περιεχόμενο (σεξ, βία, τρόμος) αλλά και από την πολύωρη χρήση. Αδειασαν οι πλατείες και τα πάρκα. Χάθηκαν οι πιτσιρικάδες. Αυτά τα παιδιά κοντεύουν να γίνουν αντικοινωνικά όντα. Σήμερα ο γονιός φτιάχνει την προσωπική φυλακή του ίδιου του παιδιού του, αγοράζοντας για το δωμάτιό του τεχνολογικό εξοπλισμό (stereo, TV, video, παιχνιδομηχανές, υπολογιστές) και απομονώνοντάς το από τον έξω κόσμο.

6) Κρίμα, γιατί ο υπολογιστής έπαψε να είναι μεράκι και δημιουργική απόλαυση. Ο χρήστης ανακαλύπτει μασημένη τροφή, δεν εφευρίσκει ούτε πειραματίζεται. Προγραμματισμός σημαίνει για πολλούς γνώση χρήσης ορισμένων προγραμμάτων.

7) Θα ήταν δύσκολη η δημιουργία μιας στήλης αποκλειστικά για τη νεολαία, όπου ο αναγνώστης θα γράφει για όσα τον απασχολούν και τον προβληματίζουν έξω από τους Η/Υ; Αλλωστε, το PC Master είναι νεανικό περιοδικό.

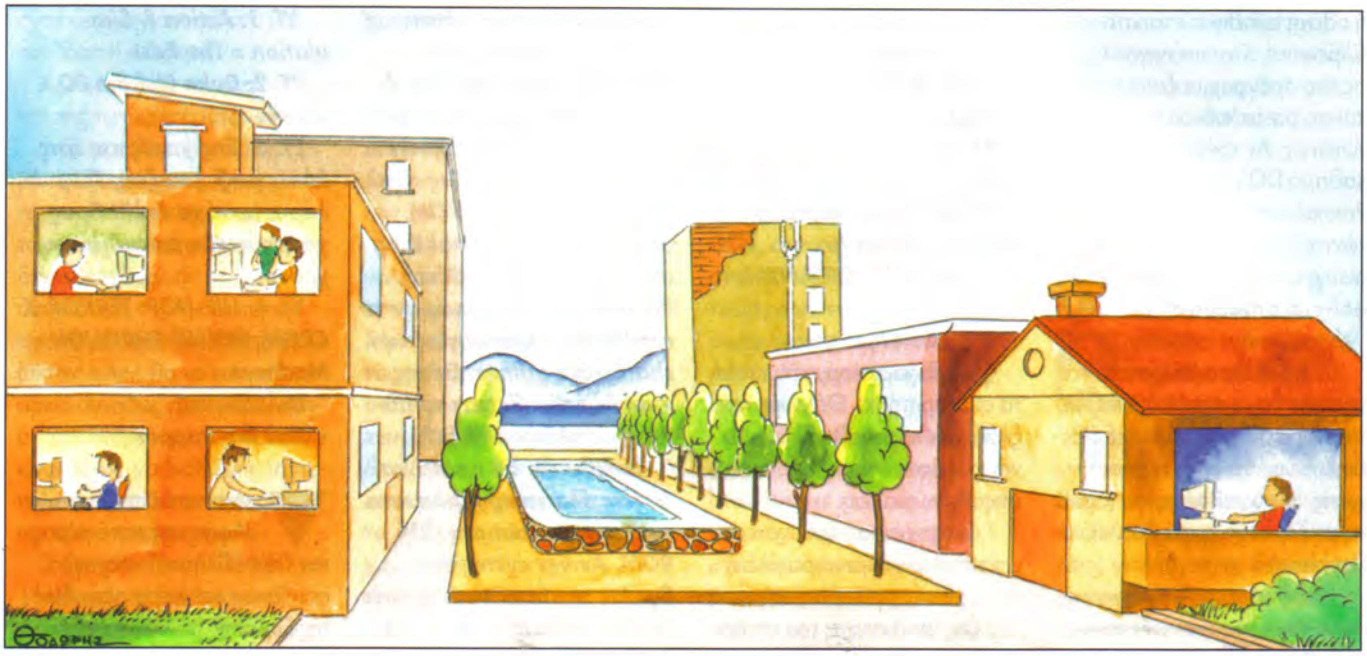
Ευχαριστώ για την υπομονή σας.
Φιλικά,
Αλκης Ψυχογυιός, Βούλα, Αθήνα



Αγαπητέ Αλκη,

1) Νομίζουμε πως είσαι λιγάκι υπερβολικός, εκτός αν είσαι γενικότερα κατά του ΦΠΑ. Οι τιμές, πάντως, των υπολογιστών και των περιφερειακών τους σε καμία περίπτωση δεν είναι απαγορευτικές, έτσι ώστε να απαιτείται κάποια "ενίσχυση" από το κράτος προκειμένου να ενθαρρυνθούν οι ενδιαφερόμενοι...

2) Πιστεύουμε ότι απομακρυνόμαστε και μάλιστα με ταχείς ρυθμούς από την καθιέρωση ενός



"πρότυπου" υπολογιστικού συστήματος. Οι μόνοι που μπορούν να ανατρέψουν αυτή την κατάσταση είναι οι ίδιοι οι χρήστες, αποφασίζοντας κάποια στιγμή το μποϊκοτάρισμα τουλάχιστον στα μοντέλα που ουσιαστικά δεν έχουν λόγο ύπαρξης (όπως κάποιοι από τους καινούριους Pentium που κατέφθασαν μαζεμένοι και δεν ήξεραν τι μερίδιο αγοράς ζητούσε ο καθένας!). Το PC Master έχει επανειλημμένως τοποθετηθεί ενάντια στην εξέλιξη που γίνεται με το μάτι στην τσέπη...

3) Ελπίζουμε πως η νέα στήλη που θα δεις από αυτό το τεύχος θα σε αφήσει ικανοποιημένο.

4) Το αυτό ισχύει και εδώ.

5) "Παν μέτρον άριστον". Πιστεύουμε, πάντως, πως το πρόβλημα δεν εντοπίζεται τόσο στο ότι άδειασαν οι πλατείες και τα πάρκα όσο στο ότι αυτοί οι χώροι έχουν λιγοστέψει, οπότε το παιδί ωθείται αναγκαστικά στην "κλειστής" μορφής διασκέδαση. Για όσο χρονικό διάστημα κάθε οικογένεια θέλει ένα αυτοκίνητο για κάθε μέλος της, αυτή θα είναι, δυστυχώς, η πραγματικότητα.

6) Εδώ έχεις απόλυτο δίκιο. Διανύουμε την εποχή του θεάματος, όχι της δημιουργίας. Τι κρίμα...

7) Είναι κάτι που συμπεριλαμβάνεται στις προθέσεις μας και το εξετάζουμε ήδη σοβαρά.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ... ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας 15χρονος αναγνώστης σου και σε διαβάζω ανελλιπώς από το τεύχος 74. Εχω έναν 486/133MHz, 32MB RAM, SB16, 8x CD-ROM, 14" έγχρωμη SVGA οθόνη και έναν εκτυπωτή inkjet.

1. Πόσο θα μου κοστίσει η σύνδεση στο Internet, εκτός από την αγορά ενός modem ή του PowerBox;

2. Πρότεινέ μου, σε παρακαλώ, γρήγορα δύο κάρτες γραφικών γιατί δεν προλαβαίνω να κάνω βόλτες στα μαγαζιά.

3. Γιατί και στο CD του περιοδικού δεν βάζετε και το αντιβιοτικό Norton Antivirus, το οποίο ήταν το μόνο που δεν με απογοήτευσε με τον ιό boot sector "Unnamed", σε αντίθεση με το McAfee 302 και το F-Prot;

4. Πώς μπορώ να εκτυπώσω εικόνες από κάποια παιχνίδια όπως UFO2, FIFA 96 και Red Alert;

ΥΓ. 1: Τι έγινε η αφίσα με τον κ. Τσουρινάκη που θα τρόμαζε τα μικρά αδέρφια μας;

ΥΓ. 2: Συμφωνώ απόλυτα με τον "τελευταίο των Μοϊκανών".

ΥΓ. 3: ΟΛΥΜΠΙΑΚΑΡΑ ΟΛΕ!

Φιλικά,

ELIAS MASTER

Φίλε Ηλία,

1. Για να συνδεθείς στο Internet, εκτός την αγορά του modem, πρέπει να πληρώνεις συνδρομή σε κάποιον provider (CompuLink, HOL, FORTHnet, OTENet κ.λπ). Προκειμένου να σχηματίσεις μια εικόνα του ολικού κόστους πρέπει να συνυπολογίσεις και αυτό των τηλεφωνημάτων που θα κάνεις. Στην περίπτωση που έχεις αναλογική γραμμή, το κόστος ανέρχεται σε μία μονάδα ανά τηλεφώνημα για όλους τους providers, πλην της OTENet η οποία χρεώνει πάντα με ψηφιακό τρόπο. Αν έχεις ψηφιακή γραμμή, η χρέωση αντιστοιχεί με αυτήν αστικού τηλεφωνήματος και εξαρτάται από το χρονικό διάστημα της σύνδεσης.

2. Συγγνώμη, δεν μπορώ να σου προτείνω μάρκες. Αν είσαι, όμως, τακτικός αναγνώστης του περιοδικού, είμαι βέβαιος ότι μπορείς να ξεχωρίσεις ποιες είναι οι καλές κάρτες γραφικών.

3. Το Norton Antivirus δεν είναι shareware ή freeware όπως τα VirusScan και F-Prot. Συνεπώς, δεν μπορεί να συμπεριληφθεί στο συνοδευτικό CD, διότι θα μας πάνε μέσα (βλ. πειρατεία)...

4. Ο γενικός κανόνας είναι ο εξής: Αν τρέχει κάποιο πρόγραμμα κάτω από Windows, πατάς το πλήκτρο Print Screen και

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

η οθόνη αποθηκεύεται στο Clipboard. Κατόπιν πηγαίνεις σε ένα πρόγραμμα ζωγραφικής, κάνεις paste (επικόλληση) και τυπώνεις. Αν τρέχεις κάτω από καθαρό DOS (όχι το MS-DOS Prompt των Windows), τότε πατώντας το Print Screen ο εκτυπωτής αρχίζει να τυπώνει ό,τι φαίνεται στην οθόνη.

ΥΓ. 1: Κάνε μια βόλτα από τα γραφεία του περιοδικού μαζί με τα αδερφάκια σου και σε διαβεβαιώνουμε ότι θα τρομάξουν χωρίς να χρειαστεί αφίσα (αρκεί να μη λείπει σε καμιά δουλειά ο Πατρίκος).

ΗΧΗΤΙΚΕΣ... ΕΠΙΠΛΟΚΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Θα ήθελα να σας συγχαρώ για το έργο που κάνετε. Σας προτείνω να έχετε περισσότερους κωδικούς παιχνιδιών και να αναφέρεστε περισσότερο στα action και sport games.

Ας περάσω στις ερωτήσεις μου:

1. Η σύνθεσή μου είναι: P-133MHz, Seagate 1.5GB, Cirrus Logic 1MB, OPTI Mad 16bit, CD-ROM 8x (Win95 - DOS 6.22). Το χρησιμοποιώ για παιχνίδια, Internet και ό,τι προκύψει. Νομίζετε ότι χρειάζομαι πουθενά αναβάθμιση;

2. Εχω το Toshiba 8x CD-ROM και θέλω να βρω ένα γρηγορότερο (πάνω από 12x). Πόσα περίπου θα πληρώσω;

3. Τα ηχεία μου τα έχω πάνω από το CD-ROM. Υπάρχει περίπτωση να έχει το CD-ROM επιπλοκές;

Φιλικά,

Ο ταπεινός αναγνώστης (QuakeManiac)

ΥΓ. 1: Αν όχι δημοσίευση, ελπίζω σε απάντηση.

ΥΓ. 2: I'M QUAKE MANIAC!

ΥΓ. 3: Επισκεφθείτε το www.santonet.gr.

ΥΓ. 4: ΒΑΖΕΛΟΜΑΝΙΑ!

Φίλε Maniac,
Ευχαριστούμε πολύ για τα συγχαρητήρια. Θέλουμε να ξέρεις ότι προσπαθούμε πάντα να κρατάμε κάποιες ισορροπίες στις παρουσιάσεις.

1. Ισως χρειαστείς αργότερα μια ταχύτερη κάρτα γραφικών, αλλά μόνο στην περίπτωση που νομίζεις ότι η εικόνα του υπολογιστή σου είναι άθλια (άσχημο scrolling κ.λπ.). Προσωπικά, πάντως, θα ήμουν ικανοποιημένος από το συγκεκριμένο μηχάνημα.

2. Το λιγότερο που θα πρέπει να πληρώσεις είναι η διαφορά τιμής μεταξύ των δύο προϊόντων και το περισσότερο ολόκληρη η αξία του 12x.

3. Αν τερματίσεις τη φωνή και τα μπάσα και βάλεις ένα μουσικό CD να παίξει, είναι πιθανό, όταν χτυπήσει κάποιο μπάσο στο κομμάτι, να πηδήξει το CD!

ΥΓ. 1: Τζάμπα ελπίζεις...

ΥΓ. 2: Ναι, έγινε αντιληπτό από τα συμφραζόμενα...

ΥΓ. 3: Συνάντησες καμιά φίλη στο Ημεροβίγλι;

ΥΓ. 4: Κρίμα, και σε είχαμε συμπαθήσει.

DON'T FEAR THE RAPPER

Αγαπητό PC Master,
Περιττό να σου πω ότι είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά του είδους στην Ευρώπη. Μετά το καθιερωμένο γλείψιμο (πλάκα κάνω) περνώ στις προτάσεις και τα ερωτήματά μου.

Οι νέες στήλες Top-Ten & Hall of Fame είναι πολύ επιτυχημένες. Μην τολμήσετε να μειώσετε τις σελίδες που αφιερώνετε στο CD-ROM, όπως πρότεινε ο Metal King στο τεύχος 86. Αντιθέτως, θα έπρεπε να περιγράφετε το περιβάλλον λειτουργίας των shareware games. Επίσης, γιατί δεν τοποθετείτε το CD-ROM σε πλαστική θήκη;

Πιστεύω ότι θα πρέπει να βάζετε όλα τα προγράμματα των αναγνωστών στο CD-ROM. Αν δεν έχετε χώρο, βγάλτε τα shareware games (το λέω αυτό κι ας μην έχω στείλει κάποιο πρόγραμμα). Ακόμη θα πρέπει να απαντάτε σε όλα τα γράμματα των αναγνωστών σας με μια σειρά προτεραιότητας, έτσι ώστε όλα τα γράμματα να δημοσιεύονται έστω και έπειτα από δύο-τρεις μήνες.

Στο γράμμα του Γιώργου Γραμματικού, στο τεύχος 84, του απαντάτε ότι αν και άλλοι αναγνώστες προτείνουν τη δημιουργία μιας τηλεοπτικής εκπομπής, τότε μπορεί να προσπαθήσετε. Λοιπόν, πιστεύω ότι η προσπάθεια θα άξιζε τον κόπο.

Ωραία επίδειξη μας έκανε ο Τάσος the Satan (τεύχος 83, σελ. 157). Δεν μπορώ να πιστέψω ότι είναι τόσο άσχετος ώστε να ρωτά αν θα τρέχει κάποιο παιχνίδι σε ένα τόσο ισχυρό μηχάνημα!

Τώρα περνώ στα ερωτήματά μου:

1. Τι είναι τα patches και πώς μπορώ να τα τρέξω;

2. Ποιες οι ακριβείς απαιτήσεις του Blood;

Ελπίζω σε σύντομη δημοσίευση του γράμματός μου.

ΥΓ. 1: Action & Simulation = The Best

ΥΓ. 2: Duke Nukem 3D > Quake

ΥΓ. 3: Στις χαρές και στις λύπες μαζί, μια ζωή, Τριφυλλάρα, μονάχα εσύ!!! Προς γαύρους: Θα τα πούμε του χρόνου.

ΥΓ. 4: HIP-HOP: TERROR X CREW, GOING THROUGH = Madness

Φιλικότατα,
Jim The Rapper

Αγαπητέ Jim,
Αφήνουμε κατά μέρος τον "προσβλητικό" υπαινιγμό σου (άκου καλύτερο περιοδικό της Ευρώπης μόνο...) και περνάμε στο "ψητό". Σε ό,τι αφορά τις σελίδες που είναι αφιερωμένες στο CD-ROM, αν περιγράφαμε και τα shareware που περιλαμβάνονται στο CD, τότε θα γεμίζαμε όλο το περιοδικό. Ευτυχώς, όμως, υπάρχουν αρκετά readme.txt αρχεία που είναι αρκετά επεξηγηματικά.

Είναι αδύνατον να απαντώνται όλα τα γράμματα που στέλνετε. Αν μάλιστα τηρούσαμε σειρά προτεραιότητας, σε εσένα θα απαντούσαμε σε έναν χρόνο (εκτός κι αν είχαμε δέκα συντάκτες με αποκλειστικό αντικείμενο την αλληλογραφία). Επίσης, δεν κρίνεται σκόπιμο να συμπεριλαμβάνουμε όλα τα προγράμματα των αναγνωστών στο CD, καθώς αρκετά από αυτά είναι "πρωτόλεια" ή προχειρογραμμένα και, κατά συνέπεια, μη δημοσιεύσιμα. Διαφωνούμε με τη λογική "βάλ' το, μωρέ, για να ξεθαρρέψει το παλικάρι". Αντιθέτως, προτιμάμε την άλλη που λέει "ρίξ' τον στα βαθιά για να μάθει κολύμπι"! Αναφορικά με την τηλεοπτική εκπομπή έχουμε ήδη αρχίσει να συγκεντρώνουμε ψήφους. Τέλος, επίτρεψέ μου να μη

σχολιάσω την άποψή σου για τον Τάσο the Satan.

Ας περάσουμε τώρα στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου.

1. Τα patches είναι προγράμματα τα οποία κυκλοφορούν κατά καιρούς από τις εταιρίες κατασκευής software με σκοπό τη διόρθωση bugs σε παιχνίδια/προγράμματα ή την προσθήκη νέων δυνατοτήτων (πίστες κ.λπ.). Για να τα τρέξεις αρκεί συνήθως η πληκτρολόγηση του ονόματός τους. Καλό θα είναι, όμως, να διαβάζεις τα συνοδευτικά κείμενα, τα οποία είναι πάντα επεξηγηματικά.

2. Ενας Pentium/133 MHz με 16MB μνήμης δεν αναμένεται να σου προκαλέσει πρόβλημα στο Blood.

NO JOKES, PLEASE!

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας παλιός αναγνώστης του περιοδικού, το οποίο είναι αρκετά ικανοποιητικό. Εχω, λοιπόν, να κάνω μερικές παρατηρήσεις.

1. Είπαμε, το PC Master είναι της Compupress, αλλά ηρεμήστε πια με την CompuLink. Δεν λέω, διαφημίσεις βάλτε, αλλά στήλη CompuLink!!! Και το "Ο Κόσμος του Internet" της Compupress είναι, αλλά κρατά πιο καλή στάση. Βάζω στοίχημα ότι το 70% των αναγνωστών του PC Master που έχει πρόσβαση στο Internet είναι συνδρομητές της CompuLink. Μαζί με αυτούς κι εγώ... Αν είναι έτσι, κάντε και μία στήλη FORTHnet, μία για HOL, OTENET κ.λπ.

2. Στα τελευταία τεύχη στο εξώφυλλο παρατηρώ κάτι ατάκες που έχουν σχέσεις με τα παιχνίδια και οι οποίες είναι επιεικώς απαράδεκτες. Γιατί βάζετε στο εξώφυλλο τίτλους μόνο από παιχνίδια; Μήπως το περιοδικό έγινε μόνο PC Games και το PC Master χάθηκε;

Λοιπόν, εγώ αυτά ήθελα να πω. Το χρέος μου ως προς το περιοδικό το έκανα. Τώρα, αν το περιοδικό κάνει το χρέος του προς τους αναγνώστες και διαβάσει και ΣΚΕΦΘΕΙ τις απόψεις, δεν ξέρω... Και δεν θέλω απαντήσεις με αστεία, γιατί το γράμμα μου μόνο αστείο χαρακτήρα δεν έχει.
Acid Arrow

▼ Αγαπητέ Acid Arrow,
Οντως πολλοί από τους αναγνώστες του περιοδικού είναι και συνδρομητές στην CompuLink και θέλουν να ενημερώνονται για τα νέα της. Επίσης, μην ξεχνάς ότι η CompuLink δεν είναι ένας απλός Internet Provider. Περιλαμβάνει μια τεράστια BBS με αμέτρητες διασκέψεις και, βέβαια, αστείρευτη ζωντάνια!

Οσο για το εξώφυλλο, μήπως παραείσαι σοβαροφανής, βρε αδελφέ; Νομίζω δε πως το DVD-ROM, στο τελευταίο εξώφυλλο, δεν είναι παιχνίδι!

Τέλος, σε ευχαριστούμε που έκανε τον κόπο να μας εκφράσεις τις απόψεις σου και ελπίζουμε να σου απαντήσαμε με τη δέουσα σοβαρότητα... Ωρα να γυρίσουμε και πάλι σε default mode...

ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ ΕΣΟΝΤΑΙ... ΤΕΣΣΕΡΙΣ!

Αγαπητό PC Master,
Σου γράφω για να σου κάνω δύο ερωτησούλες. Καταρχήν, θα ήθελα να σου πω ότι είσαι ΤΟ περιοδικό, αφού όμως ήδη το ξέρεις, προχωρώ στις ερωτήσεις μου.

1. Οταν αγόρασα ένα καινούριο mouse και φόρτωσα τους drivers των Win95 και DOS, ανακάλυψα ότι, ενώ στα Win95 το mouse λειτουργεί κανονικά, στο DOS ο κέρσορας πηγαίνει σαν χελώνα. Και εγώ ερωτώ: Τις πταίει;

2. (μία πρόταση) Γιατί δεν βάζετε και καμιά αφίσα, να στολίσουμε κι εμείς το δωμάτιό μας, που το μοναδικό στολίδι είναι ο υπολογιστής (και ένας πίνακας, και ένα ρολόι, και μερικά κάδρα και...);

3. Πρότεινέ μου ένα καλό πρόγραμμα για να βλέπω τις σελίδες που έχω επισκεφθεί στο Internet off-line.

4. Υπάρχει σελίδα του PC Master στο Internet; Αν όχι, πότε θα φτιάξετε μία;

ΥΓ. 1: Ελπίζω τουλάχιστον σε μία απάντηση, αν όχι σε δημοσίευση, και όσο γίνεται πιο γρήγορα.
Φιλικά,
Κώστας Αλεξανδρόπουλος, Πάτρα

▼ Φίλε Κώστα,
1. Προφανώς, ο driver του mouse από το DOS θα θέλει ρύθμιση για την ευαισθησία. Για να δεις ποια είναι η παράμετρος, μπορείς να δώσεις mouse /? από το prompt ή, αν αυτό δεν δουλέψει, να διαβάσεις το manual του mouse.

2. Δεν σου έκανε η αφίσα του GameNet; Αν όχι, μπορείς να περιμένεις την επόμενη.

3. Τέτοιου είδους προγράμματα μπορείς να βρεις στα mirrors του Tucows (π.χ. http://tucows.compulink.gr/).

4. Ακόμα δεν υπάρχει σελίδα του PC Master, μπορείτε όμως να ελπίζετε ότι θα αποκτήσει στο εγγύς μέλλον.

Η FERRARI, ΤΟ ΓΚΑΖΙ ΚΑΙ ΤΟ ΨΑΡΙ

Αγαπητοί συντελεστές του περιοδικού PC Master,
Είμαι περιστασιακός αναγνώστης σας, άσχετα αν διαβάζω το περιοδικό σας από το 1ο τεύχος. Ασχολούμαι με τους υπολογιστές δεκαπέντε χρόνια και έχω σπουδάσει, εργαστεί και εργάζομαι όλα αυτά τα χρόνια με αυτούς. Ωστόσο, είναι η πρώτη φορά που σας γράφω επιστολή και αυτό με αφορμή τις προτάσεις ενός άλλου αναγνώστη από το τεύχος 85, του κ. Μάρκου Πέτρου.

Θα ήθελα, λοιπόν, να εκφράσω τις απόψεις μου σχετικά με τις προτάσεις του, όσον αφορά στην αναβάθμιση του εξωφύλλου και των σελίδων, την πλαστική θήκη του CD κ.λπ., άσχετα με την οποιαδήποτε αύξηση της τιμής του περιοδικού.

Η αναβάθμιση του εξωφύλλου και των σελίδων πιστεύω ότι δεν χρειάζεται, λόγω της άριστης ποιότητας που έχουν έως τώρα. Αν δείτε πώς ξεκίνησε το περιοδικό και το συγκρίνετε με τη σημερινή μορφή του, θα αναλογιστείτε τις προσπάθειες και τους κόπους των συντελεστών για να συγκρίνεται τώρα με τα ξένα περιοδικά. Εξάλλου, όσοι θέλουν, μπορούν να αγοράσουν τα ξένα περιοδικά με το ανάλογο κόστος.

Επίσης, πιστεύω πως η πλα-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

στική θήκη στο CD δεν είναι κάτι το οποίο αξίζει να πληρώνουν έξτρα οι αναγνώστες. Ζούμε σε μια αγορά που η αύξηση των πωλήσεων δεν έρχεται με άσκοπες ενέργειες και μη ουσιαστικές αλλαγές, αλλά με έξυπνες κινήσεις και marketing. Εχει πάψει πια ο κόσμος να αγοράζει ένα περιοδικό για το CD που προσφέρει, μια και σχεδόν όλα τα περιοδικά έχουν και από ένα πλέον.

Τέλος, θα ήθελα να εκφράσω την αγανάκτησή μου με τους αναγνώστες του τύπου "έχω τον super υπολογιστή, τι μου προτείνεις να πάρω και πόσο κάνει;". Κύριοι, κανένας δεν ενδιαφέρεται τι μηχάνημα έχετε. Το μόνο που κάνετε είναι να μειώνετε το επίπεδο της στήλης, γράφοντας σειρές που αγνοούνται από τους περισσότερους αναγνώστες. Είναι σαν να λέτε: "Εχω μία Ferrari F50. Εκανα καλά που την πήρα; Μήπως ξέρεις πού είναι το γκάζι;". Καλό θα ήταν από πλευράς συντακτών να αναφέρεται κατευθείαν το πρόβλημα κάθε αναγνώστη και η λύση του, παρά ολόκληρο το γράμμα με όλες αυτές τις σάλτσες. Γιατί η παροιμία λέει ότι το ψάρι "μυρίζει" από το κεφάλι.

Θεωρώ ότι έχω υποχρέωση να πω όσα είπα, αγνοώντας τη λογοκρισία. Πιστεύω ότι, ως συντελεστές μιας όμορφης προσπάθειας, δεν θέλετε να χάνετε τους αναγνώστες που σιγά-σιγά μεγαλώνουν (σε ηλικία και αριθμητικά), αυξάνονται οι απαιτήσεις τους ως προς την ποιότητα και δεν θέλουν να μένει στάσιμο το επίπεδο του περιοδικού που τόσα χρόνια διαβάζουν.

Τέλος πάντων, δεν επιθυμώ να δημοσιευθεί η επιστολή μου, αλλά μόνο αν εσείς το θεωρήσετε σκόπιμο. Ευχαριστώ.

Με τιμή,

Καλτσίδης Ιωάννης, ιδιωτικός υπάλληλος

▼ Αγαπητέ κ. Καλτσίδη,

Χαιρόμαστε που το περιοδικό προσελκύει, έστω και περιστασιακά, ανθρώπους κάθε ηλικίας. Ακόμη περισσότερο, όμως, μας χαροποιεί το γεγονός ότι έχουν κάτι να προτείνουν για τη βελτίωση του περιοδικού. Οι απόψεις σας θα ληφθούν υπόψη. Θέλουμε επίσης να ξέρετε τόσο εσείς όσο και όλοι οι αναγνώστες ότι το περιοδικό ουδέποτε έχει λογοκρίνει επιστολή αναγνώστη. Είμαστε πάντα ανοιχτοί σε προτάσεις αλλά και καυστικές παρατηρήσεις. Μόνον έτσι, άλλωστε, θα μπορέσουμε να εξελιχθούμε και να διατηρήσουμε αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Τέλος, πιστεύουμε ότι οι περισσότεροι από τους αναγνώστες μας επιθυμούν, αραιά και πού έστω, να βλέπουν δημοσιευμένες τις επιστολές που αποστέλλουν προς το περιοδικό. Γιατί, λοιπόν, να τους χαλάσουμε το χατίρι; Για να είμαστε, δε, ειλικρινείς δεν καταλάβαμε τι σχέση έχει η παροιμία για το ψάρι και το κεφάλι: Μήπως οι σάλτσες που προαναφέρετε σας άνοιξαν την όρεξη;

ΤΡΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ

Γεια σας κομπιουτερόπληκτοι,

Διαβάζω το περιοδικό σας εδώ και τρία χρόνια.

Πριν από οκτώ χρόνια έγινε το βάπτισμα του πυρός, όταν αγόρασα έναν Amstrad CPC6128. Η χαρά που έκανα τότε δεν λεγόταν. Τι παιχνίδια, τι προγράμματα, χαμός... Και ενώ μου είχαν βγει τα μάτια από το πολύ Art Studio και το Pirates, διαβάζω σε ένα περιοδικό, ΣΥΓΧΩΡΕΜΕΝΟ, ότι ένας HOME υπολογιστής - η AMIGA - έχει κάνει θραύση. Και ενώ είχα αποφασίσει να πάρω μία Amiga, σε ένα περιοδικό - το PC Master - βλέπω κάτι μηχανήματα τύπου 486DX2/66 κ.λπ. Οπ!, λέω, εδώ είμαστε. Μέσα σε τέσσερις μήνες είχα το πρώτο μου PC.

Μετά δώσ' του κάρτα ήχου, CD-ROM, γραφικών, μνήμη, αναβάθμιση κι ήρθε και έδεσε το σύστημα. Ενας P5-AmdPR-133, 24MB RAM, 8x CD-ROM Toshiba, Diamond 3D 2000, 2 HD (1280, 420), SB16 κ.λπ. Και περνώ στις ερωτήσεις:

1. Προς κύριο Τσουρινάκη: Φοβερό αδερφό έχεις. Μας έχει βγάλει τα μάτια στην Qbasic. Αν δεν κατάλαβες, πηγαίνω στη Γ' Λυκείου του Ε.Π.Λ. Πειραιώς. Είναι αλήθεια ότι όλος ο Πειραιάς έχει μάθει Η/Υ από τον κ. Τσουρινάκη;

2. Σκέφτομαι σοβαρά την αγορά ενός CD-R. Απ' ό,τι έχω διαβάσει, χρειάζεται ένας SCSI controller, ο οποίος έρχεται μαζί με κάθε CD-R. Αν συνδεθεί ο SCSI σε μία PCI και το CD-R πάνω στον SCSI, θα μπορώ να έχω επικοινωνία από τον EIDE σκληρό ή από το CD-ROM στο CD-R ή χρειάζεται SCSI σκληρό και SCSI CD-ROM;

3. Αποφάσισε: ή στο CD-ROM θα έχεις το "Face to Face" ή στο περιοδικό.

ΥΓ. 1: Περισσότερα tips για παιχνίδια (τίποτα για το Theme Hospital;).

ΥΓ. 2: ΘΡΥΛΟΣ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ(ΤΑ)

ΥΓ. 3: GOSUB ΥΓ.5

ΥΓ. 4: GOTO ΥΓ.4

ΥΓ. 5: RETURN

ΥΓ. 6: Γιατί η καλή φίλη Cyrix αναγνωρίζεται από τα Windows 95 σαν 80486;

Φιλικότατα,

Πετράκης Ευθύμιος

▼ Φίλε Ευθύμιε,

1. Είναι αλήθεια πως ο αδερφός του Αντρέα έχει βοηθήσει μέσω της ιδιότητάς του (καθηγητής) πολύ κόσμο στην εκμάθηση υπολογιστών. Περιέργως, πάντως, δεν παίζει adventures!

2. Δεν πρόκειται να σου παρουσιαστεί κανένα πρόβλημα στην επικοινωνία του CD-R με τον σκληρό δίσκο και το CD-ROM. Αυτό γιατί τα δεδομένα θα περνάνε από το bus του υπολογιστή και θα καταλήγουν στον προορισμό τους, είτε αυτό είναι SCSI CD-R, IDE σκληρός δίσκος, CD-ROM ή ακόμα και δισκέτα.

3. Μεγάλο το δίλημμα, κι επειδή δεν έχουμε πρόχειρη και μαργαρίτα να μαδήσουμε, το αφήνουμε και στα δύο για να ξεμπερδεύουμε...

ΥΓ. 1: Η στήλη Hints'n'Tips ενημερώθηκε για το αίτημά σου (ακούς, Αργύριε);

ΥΓ. 2: Υπάρχει καμιά συγγένεια ανάμεσα στις δύο λέξεις; Α, ναι, κάτι σας έδωσαν πέρυσι για να μην κλαίτε...

ΥΓ. 4: Πέσαμε σε loop!

ΥΓ. 6: Οταν βγήκαν τα Win95 δεν υπήρχαν οι συγκεκριμένοι επεξεργαστές, άρα δεν υπήρχαν τα συγκεκριμένα στοιχεία αναγνώρισής τους, γι' αυτό και αναγνωρίζονται ως 486.

THE LETTER OF MASTER LU

Αγαπητό PC Master,
Με αυτό το γράμμα παραθέτω τις απόψεις μου στα θέματα που θίγει ο Δημήτρης Μπατής στο τεύχος 84.

Ο φίλος Δημήτρης, λοιπόν, στην αρχή αναφέρεται στα σύγχρονα cinematic adventures και στα παλαιότερα text adventures. Εγώ, από τη μεριά μου, συμφωνώ εν μέρει με τον φίλο. Ετσι, συμμερίζομαι την άποψή του για τις ελευθερίες που πρέπει να δίνουν τα νέα παιχνίδια, όπως άλλωστε γινόταν με τα παλιά adventures (π.χ. Larry I, Hugo III κ.λπ.) όπου οι εντολές δίνονταν εξ ολοκλήρου από το πληκτρολόγιο. Επίσης, κι εγώ περνούσα ώρες στην οθόνη με τα text, τα οποία μπορεί να μην είχαν γραφικά, αλλά κινούσαν τη φαντασία του παίκτη, ώστε ο ίδιος να δημιουργήσει με το νου του το γύρω περιβάλλον. Ωστόσο, τα παιχνίδια αυτά δεν μπορούν να συγκριθούν σε ζωντάνια, δράση και ζωηράδα με τα νέα cinematic adventures. Αυτό γιατί το Ripper, το Gabriel Knight 2 και το Phantasmagoria έχουν κίνηση, χρώμα, ήχο και ζωντανό διάλογο, που προσδίδουν τα παραπάνω χαρακτηριστικά της δράσης και της ζωντάνιας. Ετσι, εγώ τουλάχιστον, δεν θα "πωρωνόμουν" με ένα text adventure, όταν την ίδια στιγμή θα είχα στο ντουλάπι μου το Pandora Directive. Φυσικά, όμως, όλα είναι θέμα γούστου.

Επειτα, ο φίλος Δημήτρης μιλά για τη Microsoft και τον κ. Gates. Πώς θα μπορούσα να διαφωνήσω μαζί του; Το λέω αυτό γιατί κι εγώ έβαλα τα Windows 95 (μεγάλο λάθος) και είδα ο ίδιος τα "multitasking-φαντάσματα"!

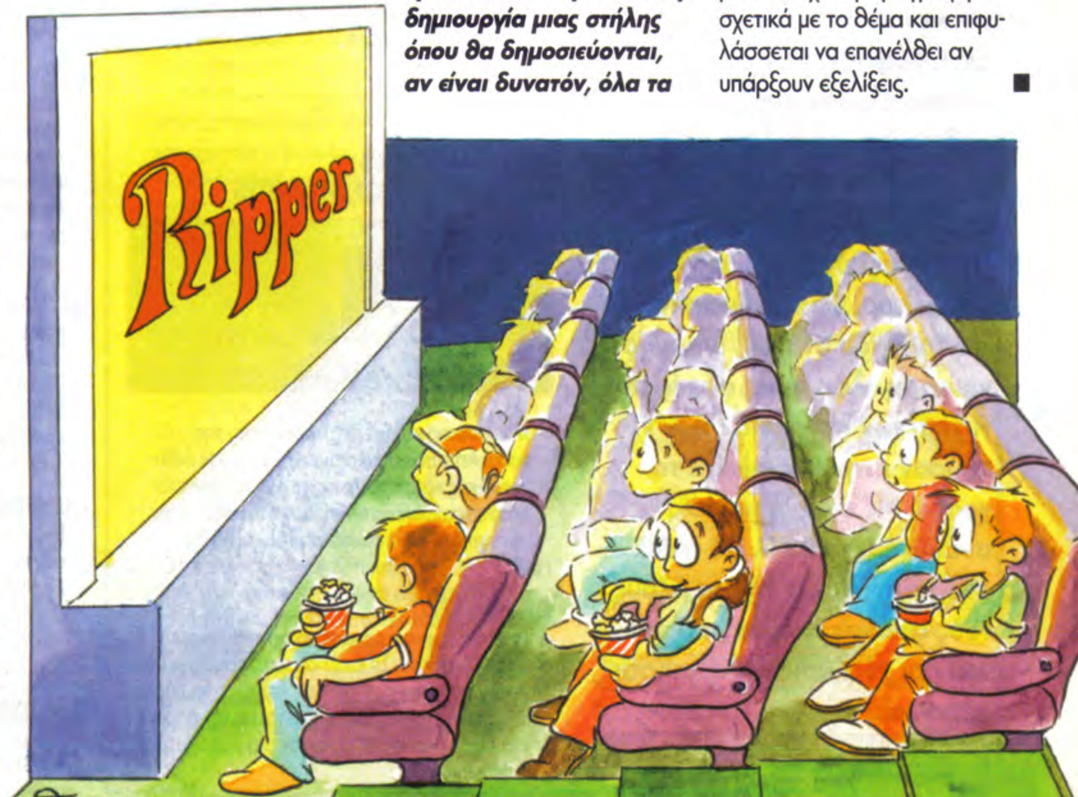
Οσον αφορά στην αισχρολογία στο Internet, εδώ είμαι, δυστυχώς, αντίθετος. Το ότι ακούμε τις λέξεις αυτές παντού δεν σημαίνει πως έχουμε το δικαίωμα να τις χρησιμοποιούμε στο Internet. Απεναντίας, η κατάσταση αυτή θα έπρεπε να μας κάνει να σκεφθούμε πως, αφού ακούμε τα "στολίδια" αυτά παντού και τα λέμε στους συνανθρώπους μας, καλό θα ήταν να μην τα χρησιμοποιούμε στο Δίκτυο όπου μιλάμε και με άτομα ακόμα και άλλων χωρών, τα οποία δεν γνωρίζουμε καν.

Τώρα, όσον αφορά στις φωτογραφίες "πονηρού" περιεχομένου, πιστεύω πως δεν πρέπει να επιτραπούν, αφού πολλά είναι τα μικρά παιδιά που ίσως τις δουν, ιδίως τώρα που παρατηρείται το φαινόμενο τα παιδιά να ασχολούνται με τα PCs από πολύ μικρή ηλικία. Τα φίλτρα που προτείνεις μπορούν, πράγματι, να δώσουν μια πρόσθετη σιγουριά στους γονείς. Τι γίνεται, όμως, όταν οι γονείς του παιδιού δεν ξέρουν για τα φίλτρα αυτά ή όταν το παιδί πάει στον φίλο του (του οποίου οι γονείς έχουν άγνοια για το Internet) προκειμένου να αποφύγει τα φίλτρα που του έχουν βάλει οι δικοί του "γέροι"; Η μόνη λύση είναι η κατάργηση των φωτογραφιών αυτών. Πολλοί θα με πουν συντηρητικό, όμως σας διαβεβαιώ πως δεν είμαι.

Τελειώνοντας, θα ήθελα να προτείνω στο περιοδικό τη δημιουργία μιας στήλης όπου θα δημοσιεύονται, αν είναι δυνατόν, όλα τα προγράμματα των αναγνωστών με κάποια σχόλια, προτάσεις από εσάς για τη βελτίωση των προγραμμάτων και, αν γίνεται, φωτογραφίες από αυτά. Επίσης, καλό θα ήταν να μπει και βαθμολογία με κριτήριο την ευχρηστία, τη λειτουργικότητα, την αισθητική εικόνα τους κ.λπ.

Με εκτίμηση,
Master Lu

Αγαπητέ φίλε,
Σε ευχαριστούμε, καταρχήν, για τις προτάσεις σου τις οποίες και θα εξετάσουμε. Οι απόψεις που εκφράζεις στο γράμμα σου παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον και ελπίζουμε να δοθεί συνέχεια στη συζήτηση και από άλλους αναγνώστες. Ειδικά το ζήτημα με το Internet έχει πολύ "ψωμί", μια και οι δύο πλευρές διαθέτουν αρκετά ισχυρά επιχειρήματα. Ηδη το περιοδικό έχει αρθρογραφήσει σχετικά με το θέμα και επιφυλάσσεται να επανέλθει αν υπάρξουν εξελίξεις. ■



The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλοι που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλοι, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα παιχνίδια αυτά έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν στην κυριολεξία το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

MONKEY ISLAND 2



Η συνέχεια του υπέροχου adventure της LucasArts ξεπέρασε κάθε προσδοκία. Υπέροχα hand made γραφικά, τρελό χιούμορ αλλά και απίθανοι στη σύλληψη γρίφοι συνέθεσαν ένα από τα καλύτερα adventures που κυκλοφόρησαν ποτέ.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 10/10

EYE OF THE BEHOLDER II

Το δεύτερο μέρος της δημοφιλούς τριλογίας ήταν για πολλούς και το καλύτερο. Βαδίζοντας στα χνάρια του Dungeon Master, υπήρξε από τα δημοφιλέστερα RPGs. Στο κάστρο του Darkmoon σας περιμένει μία δύσκολη αλλά μαγευτική περιπέτεια.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

DUNE

Ενα ακόμη adventure -με πολλά στοιχεία στρατηγικής, όμως- που κατόρθωσε να κάνει μεγάλη αίσθηση βασιζόμενο σε ένα ισχυρό φουτουριστικό σενάριο. (Είχε προηγηθεί το πρωτότυπο βιβλίο και η κινηματογραφική μεταφορά του.) Κατάφερνε να συνδυάσει με μοναδικό τρόπο στοιχεία από πολλά -διαφορετικά μεταξύ τους- παιχνίδια, με φόντο τον έρημο πλανήτη Dune. Δεν υπάρχουν πολλά όμοιά του.
Παρουσίαση: Ιούλ. - Αύγ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!
Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DARK SEED

Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.
Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pac Man στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.
Παρουσίαση: Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 8/10

SPELLCASTING 201

Από τα τελευταία -και καλύτερα- adventures που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως text. Σενάριο που θα ζήλευαν πολλές παραγωγές και καταπληκτικοί γρίφοι με κύρια χαρακτηριστικά το ανατρεπτικό χιούμορ και τη μαγεία.
Παρουσίαση: Δεκ. '92 **Βαθμολογία:** 90%

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES



Ο Αγγλος ντετέκτιβ σε ένα από τα πρώτα τρισδιάστατα animated adventures. Μια ιστορία του Sherlock Holmes έχει πάντα ξεχωριστό ενδιαφέρον και η συγκεκριμένη αποδείχθηκε από τις καλύτερες. Η εξιχνίαση ενός σκοτεινού εγκλήματος, εμπλουτισμένη με τα σχόλια του Dr Watson.
Παρουσίαση: Δεκ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

THE DAY OF THE TENTACLE

Από τα πλέον χιουμοριστικά adventures της LucasArts, ακολουθούσε τα σίγουρα βήματα του γνωστού interface της εταιρίας διαθέτοντας επιπλέον εκπληκτικά καρτουνίστικα γραφικά. Αναλαμβάνετε να σώσετε τη Γη, με τον πιο παράδοξο τρόπο που έχετε φαντασθεί.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 92%

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

CLOUDS OF XEEN

Ενα καταπληκτικό RPG, από τα καλύτερα της σειράς Might and Magic, που συνδύαζε τους έξυπνους γρίφους, τη δράση και την πλοκή σε σωστές αναλογίες. Οσοι φίλοι του είδους δεν το απέκτησαν έχασαν.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

GABRIEL KNIGHT

Μία περιπέτεια, με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ, στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγ-

Το πάνθεον... των games

γραφέα, Gabriel Knight, αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

ULTIMA VIII - PAGAN
Η σειρά των RPGs ULTIMA έφθασε στην κορύφωσή της με αυτόν τον τίτλο. Μια καταπληκτική περιπέτεια, σε ένα φανταστικό 3D ισομετρικό περιβάλλον. Δύσκολοι γρίφοι αλλά και πλούσια δράση.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 93%

MYST
Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

ACTION

FRONTIER (ELITE II)



Η συνέχεια ενός από τα πιο γνωστά παιχνίδια όλων των εποχών, αρκετά χρόνια μετά την κυκλοφορία του, ήταν πολύ ανώτερη στα γραφικά και διατηρούσε το ίδιο τρομερό gameplay του θρυλικού Elite.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 95%

MORTAL KOMBAT
Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-ops για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

PRIVATEER
Διαθέτοντας δοκιμασμένο gameplay, μία δεμένη υπόθεση καθώς και εξαιρετικά γραφικά, έγινε το καλύτερο Elite-clone που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και πολύ νερό έχει κυλήσει στο αυλάκι έκτοτε, παραμένει ένα από τα πληρέστερα παιχνίδια και εξακολουθεί να παίζεται μέχρι σήμερα με αμείωτη ένταση.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

REBEL ASSAULT



Η Ομοσπονδία στέλνει τις δυνάμεις της εναντίον της σκοτεινής Αυτοκρατορίας και του Darth Vader σε ένα παιχνίδι που διατηρεί με τον καλύτερο τρόπο την ατμόσφαιρα του Star Wars. Οι μάχες στο διάστημα βρήκαν τον καλύτερο εκφραστή τους.
Παρουσίαση: Απρ. '94 **Βαθμολογία:** 97%

DOOM II
Η συνέχεια ενός από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια όλων των εποχών δεν αποδείχθηκε κατώτερη του original DOOM σε κανένα σημείο. Αντίθετα, τα γραφικά ήταν καλύτερα σχεδιασμένα, η χρήση του φωτός εντονότερη, οι αντίπαλοι περισσότεροι και καλύτεροι, το δε gameplay στο ίδιο κορυφαίο επίπεδο.
Παρουσίαση: Δεκ. '94 **Βαθμολογία:** 97%

DARK FORCES



Ενα από τα πρώτα και καλύτερα Doom-clones. Πιστό στον Πόλεμο των Αστρων, το Dark Forces κατόρθωνε να υποβάλει τον παίκτη με τις τεχνικές του ικανότητες και το πλούσιο gameplay.
Παρουσίαση: Απρ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

FADE TO BLACK
Καμία σχέση με το ομώνυμο κομμάτι των Metallica. Πρόκειται, όμως, για ένα από τα καταπληκτικότερα platform games που κυκλοφόρησαν ποτέ με έντονα στοιχεία adventure. Αποτελώντας συνέχεια του Another World, παραμέριζε κάπως την καταιγιστική δράση για χάρη ενός πολύ μεγαλύτερου και πληρέστερου κόσμου.
Παρουσίαση: Δεκ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

DUKE NUKEM 3D
Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

Μολονότι αριθμεί μόλις δύο τίτλους και δεν είναι τόσο παλιά όσο θα έπρεπε για να συμπεριληφθεί στην παρούσα στήλη, η σειρά αυτή πέρασε ήδη το τεστ του χρόνου και αποδείχθηκε ότι είναι από εκείνες που αξίζουν τη διάκριση όσο λίγες μόνο. Ο λόγος, φυσικά, για τα Command and Conquer και Red Alert που παίχθηκαν όσο ελάχιστα παιχνίδια στρατηγικής (ένα ή δύο ίσως να υπήρξαν πιο δημοφιλή). Σημειωτέον ότι πολλοί συγκαταλέγουν τους δύο τίτλους ανάμεσα στα πέντε καλύτερα παιχνίδια που εμφανίσθηκαν ποτέ στα PCs. Οι λόγοι είναι πάρα πολλοί, αλλά οι περισσότεροι γνωστοί από την προσωπική σας εμπειρία.

COMMAND AND CONQUER
Στηριγμένο στην πολύ καλή προεργασία που είχε γίνει με το DUNE II, ο τίτλος υπήρξε μία αληθινή αποκάλυψη για τη Westwood Studios. Πολύ γρήγορα το Command and Conquer ανέβηκε στην κορυφή σχεδόν όλων των charts βασισμένο στην πλούσια δράση, την ποικιλία και τα γρήγορα VGA γραφικά του. Η επιλογή για παιχνίδι δικτύου που διέθετε το ανέδειξε σε κάτι το εξαιρετικό, όταν πρωτοβγήκε. Δεν είναι τυχαίο πως οτιδήποτε ακολούθησε αντέγραψε τις λειτουργίες του σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό, ούτε το ότι κυκλοφόρησαν πολλά add-ons τόσο γι' αυτό όσο, βέβαια, και για το...

...RED ALERT



Ενα από τα παιχνίδια που δεν βρίσκονται από τύχη στην κορυφή του Top 10 του "PC Master". Δεν συμπλήρωνε απλώς το Command and Conquer, το πήγαινε ένα βήμα μπροστά. Τα γραφικά του έτρεχαν και σε υψηλή ανάλυση, οι μονάδες ήταν ριζικά αλλαγμένες και πολύ περισσότερες, το παιχνίδι δικτύου εξακολουθούσε να είναι το highlight του τίτλου, τα ενδιάμεσα videos πιο προσεγμένα, οι αντίπαλοι εξυπνότεροι, η δράση πλουσιότερη και αρτιότερα σχεδιασμένη. Το ψυχροπολεμικό σενάριο (ΕΣΣΔ εναντίον Δύσης), εν έτει 1996, ήταν μάλλον άτυχη επιλογή, αλλά η δυνατότητα δύο διαφορετικών εκστρατειών αποδείχθηκε θετική, καθώς πολλοί ήταν εκείνοι που έπαιζαν το παιχνίδι από την πλευρά του Κόκκινου Στρατού, μόνο και μόνο για να πάνε κόντρα στην προκλητικά προπαγανδιστική υπόθεση.

The Hall Of Fame

WING COMMANDER IV
Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

VIRTUA FIGHTER PC
Ενα ακόμη πολυπαιγμένο coin-op της Sega που μεταφέρθηκε στα PCs - επιτυχώς, όμως. Ετσι, αν και απαιτούσε ένα αρκετά γρήγορο μηχάνημα, κατάφερνε να μεταφέρει σχεδόν στο ακέραιο την αίσθηση από τις τρομερές τρισδιάστατες μάχες στις αίθουσες ηλεκτρονικών.
Παρουσίαση: Νοεμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

SIMULATION

ACES OF THE PACIFIC
Ενας καταπληκτικός -στην εποχή του- εξομοιωτής πτήσης που συνδύαζε ρεαλισμό και δράση στις σωστές δόσεις. Οι αερομαχίες πάνω από τον Ειρηνικό συγκλόνισαν τους φίλους του είδους.
Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

SENSIBLE SOCCER


Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα - αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0
Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-ons καθιστούν, εδώ και χρόνια, τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
Παρουσίαση: Νοέμβ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

SPACE SIMULATOR
Ενας όντως πρωτότυπος εξομοιωτής με θέμα την πλοήγηση πραγματικών διαστημοπλοίων και όχι φανταστικών σκαφών του μέλλοντος. Για να αισθανθείτε όπως οι πρωτοπόροι του διαστήματος, από την καρέκλα σας.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 90%

NBA LIVE 95
Ενα ακόμη τρομερό sport game που έκανε τους φίλους του μπάσκετ να σπεύσουν να το



αγοράσουν. Ο πρώτος διδάξας για τα σύγχρονα παιχνίδια basketball. Καρφώματα και καλάθια από τους μάγους του NBA.
Παρουσίαση: Μάιος '95 **Βαθμολογία:** 94%

FLIGHT UNLIMITED
Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED


Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

FIFA SOCCER '96


Το καλύτερο "ποδοσφαιράκι" των PCs από άποψη δράσης. Με τα τρισδιάστατα γραφικά του και τις τεχνικές virtual stadium, το FIFA SOCCER '96 απέκτησε φανατικούς οπαδούς. Από τα παιχνίδια που τίθενται ως standard.
Παρουσίαση: Δεκ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION


Το καταπληκτικό αυτό coin-op βρήκε γρήγορα το δρόμο για την οθόνη των PCs. Εμπλουτισμένο σχεδόν με όλες τις "κρυφές" λειτουργίες της νεότερης έκδοσης, το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι μπάσκετ με τους κάπως... υδροκέφαλους παίκτες αποτελούσε εγγύηση για το καλύτερο διπλό που παίξατε ποτέ.
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

TOP GUN


Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F1 GRAND PRIX 2


Μετά τον εκπληκτικό αρχικό τίτλο που παρέμεινε για χρόνια κλασικός, ήρθε το sequel αυτό για να συμπληρώσει τεχνολογικά ένα σχεδόν τέλειο παιχνίδι. Η καλύτερη και ρεαλιστικότερη ευκαιρία που μπορεί να σας δοθεί να βρεθείτε στο τιμόνι της Formula 1.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

F-22 LIGHTNING II


Ενα αρκετά εύκολο στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικό για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hard core οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

STRATEGY

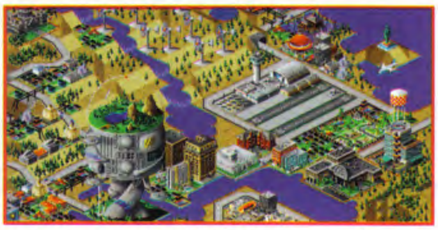
CIVILIZATION
Ενα από τα πλέον πρωτότυπα, πολυπαιγμένα και πλήρη strategy games. Πολλοί το χαρακτηρίζουν ως το καλύτερο όλων των εποχών. Υπερασπίζεστε τη μοίρα ενός ολόκληρου έθνους, σε όλα τα επίπεδα, από τις απαρχές της ιστορίας μέχρι το κοντινό μέλλον.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

Το πάνθεον... των games

SYNDICATE
Ενας μοναδικός συνδυασμός δράσης και στρατηγικής ήταν το Syndicate που είχε και ένα από τα πλέον "γκρίζα" σενάρια για computer game. Αναλαμβάνετε την οργάνωση ενός συνδικάτου εγκλήματος σε ένα φουτουριστικό περιβάλλον.
Παρουσίαση: Σεπτ. '93 **Βαθμολογία:** 87%

MASTER OF ORION
Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE
Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier - δημιουργού του Civilization - όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική ανάπτυξή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

SIM CITY 2000


Αν είχατε ποτέ τη φιλοδοξία να γίνεται δήμαρχος, αυτή είναι η μεγαλύτερη (και αποτελεσματικότερη) ευκαιρία σας. Οργανώστε μια πόλη με όλες τις λεπτομέρειές της, σε ένα παιχνίδι που απαιτεί πολεοδομικές και οργανωτικές ικανότητες.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN
Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: Οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

THEME PARK


Η διαχείριση ενός πάρκου ίσως και να φανταζε βαρετή υπόθεση μέχρι τη δημιουργία του Theme Park. Χαριτωμένα γραφικά, μεγάλο στρατηγικό βάθος και απανωτές οικονομικές προκλήσεις συνέθεσαν ένα πραγματικό αριστούργημα.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

TRANSPORT TYCOON


Ολα τα μεταφορικά μέσα στη διάθεσή σας! Δημιουργήστε ένα μεταφορικό δίκτυο τόσο πυκνό, που να ζαλίζεστε από την κίνηση. Γραφικά και χειρισμός που αγγίζουν το τέλειο σε ένα έντονα ανταγωνιστικό παιχνίδι.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 91%

COMMAND AND CONQUER


Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2
Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multi-player δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

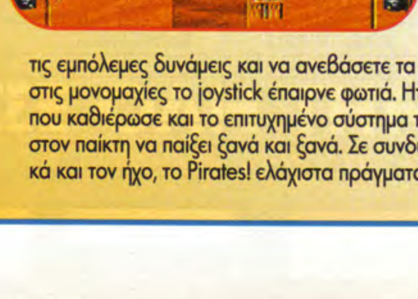
CONQUEST OF THE NEW WORLD
Η ανακάλυψη και κατάκτηση του Νέου Κόσμου γίνεται υπόθεσή σας σε αυτό το παιχνίδι στρατηγικής. Διαθέτει γραφικά υψηλής ανάλυσης με πολλά επίπεδα zoom και εξαιρετικό gameplay.
Παρουσίαση: Ιούλ. - Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 93%

AFTERLIFE


Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

OLD TREASURES

Διαμάντια που δεν έχασαν τη λάμψη τους



Pirates!
Σ' ένα βαθύ μπουντρούμι μ' ένα μπουκάλι ρούμι; Γιατί όχι, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που δημιουργήθηκαν ποτέ. Ηταν strategy, καθώς έπρεπε να σχεδιάσετε προσεκτικά μάχες και ναυμαχίες, να εξοπλίσετε το πλοίο σας και να εμπορευθείτε σε όλα τα λιμάνια της Καραϊβικής. Ηταν adventure, αφού έπρεπε να λύσετε κάποιους απλούς γρίφους, προκειμένου να ολοκληρώσετε την πορεία σας. Ηταν RPG, αφού έπρεπε να συγκεντρώσετε τίτλους και βαθμούς από όλες τις εμπόλεμες δυνάμεις και να ανεβάσετε τα χαρακτηριστικά του ήρωά σας. Ηταν action, γιατί στις μονομαχίες το joystick έπαιρνε φωτιά. Ηταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια του Sid Meier που καθιέρωσε και το επιτυχημένο σύστημα τελικής προαγωγής σε βαθμίδες δίνοντας κίνητρο στον παίκτη να παίξει ξανά και ξανά. Σε συνδυασμό με τα πολύ καλά για την εποχή του γραφικά και τον ήχο, το Pirates! ελάχιστα πράγματα ΔΕΝ ήταν.

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....ΗΛΙΚΙΑ...................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΕΡΙΟΧΗ..............................Τ.Κ...................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....ΤΗΛΕΦΩΝΟ...................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ....ΥΠΟΓΡΑΦΗ...................

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................

ΤηλεΑΓΟΡΑ
Mail order services

"Επισκεφθείτε" τις σελίδες της Τηλεαγοράς, επιλέξτε τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα γρήγορα και εύκολα!

- **ΒΙΒΛΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**
- **ΒΙΒΛΙΑ MANAGEMENT**
- **SOFTWARE**
- **ΤΙΤΛΟΙ MULTIMEDIA**

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ
για αγορές συνολικής αξίας άνω των 15.000 δρχ.
Ισχύει μόνο για παραγγελίες εντός Ελλάδος.

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ
3801487

ΣΤΕΙΛΤΕ FAX
9242219, 9216847

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ
το δελτίο παραγγελίας

ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΤΕ ON-LINE
μέσω του INTERNET

http://www.compulink.gr/mall/anubis/

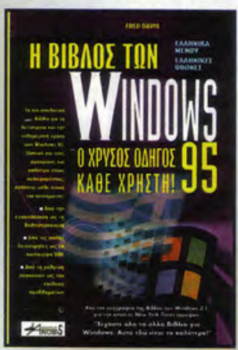
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ
VISA · ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ · MasterCard · EUROCARD



AutoCAD 13

Ο πληρέστερος οδηγός για να γνωρίσετε σε βάθος αυτό το πολύπλευρο και δυναμικό πρόγραμμα. Με απλές οδηγίες και άφθονα παραδείγματα.



Η Βίβλος των Windows 95

Ενα εξαιρετικό βιβλίο, ακόμη και για τους απολύτως αρχάριους, αποκαλύπτει απλά και κατανοητά όλες τις πτυχές των Windows 95.



Ο Μαγικός κόσμος των Multimedia

Μάθετε τα βασικά για τη διαχείριση αρχείων εικόνας και ήχου και δημιουργήστε δικές σας multimedia εφαρμογές.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ – *Σελίδες 106*	2.800
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS – *Σελίδες 282*	4.800
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS – *Σελίδες 334*	4.800
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS – *Σελίδες 350*	4.800

WINDOWS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Β1.	WINDOWS 95 P. G. – *Σελίδες 350*	3.500
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 – *Σελίδες 248*	5.200
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ – *Σελίδες 160*	3.900
Β4.	WINDOWS NT P. G. – *Σελίδες 442*	3.500
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS – *Σελίδες 1024*	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ – *Σελίδες 198*	3.900
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 – *Σελίδες 448*	5.800
Β8.	Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 – *Σελίδες 736*	8.800

DOS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) – *Σελίδες 750*	8.300
Γ2.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ – *Σελίδες 192*	3.900
Γ3.	MS DOS 6.2 - ΞΕΥΠΝΑ ΤΡΥΚ – *Σελίδες 314*	4.800

WORD PROCESSORS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. – *Σελίδες 400*	3.500
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 – Σελίδες 462	5.800
Δ3.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 – *Σελίδες 576*	6.800
Δ4.	WORD 6.0 - ΞΕΥΠΝΑ ΤΡΥΚ – *Σελίδες 300*	4.800
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ – *Σελίδες 318*	3.900
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 – *Σελίδες 216*	3.500
Δ7.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 – *Σελίδες 304*	4.200
Δ8.	WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ – *Σελίδες 528*	6.200

GRAPHICS & CAD

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	3D STUDIO MAX Συνοδεύεται από CD-ROM – *Σελίδες 916*	12.500
Ε2.	CORELDRAW! 7 – *Σελίδες 624*	7.900
Ε3.	CORELDRAW! 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ – *Σελίδες 384*	4.600
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS – *Σελίδες 226*	5.200
Ε5.	CORELDRAW! 6 – *Σελίδες 624*	7.900
Ε6.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ – *Σελίδες 344*	3.900
Ε7.	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 – *Σελίδες 356*	5.900
Ε8.	AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ – *Σελίδες 264*	3.900
Ε9.	PHOTOSTYLER 2 – *Σελίδες 226*	5.900
Ε10.	PHOTOSHOP 3 – *Σελίδες 244*	5.200
Ε11.	3D STUDIO 3 & 4 – *Σελίδες 750*	9.300
Ε12.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ – *Σελίδες 334*	3.900
Ε13.	AUTOCAD 13 – *Σελίδες 448*	6.200

SPREADSHEETS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. – *Σελίδες 248*	3.500
Ζ2.	MICROSOFT EXCEL 97 – *Σελίδες 256*	4.200
Ζ3.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ – *Σελίδες 580*	7.900
Ζ4.	EXCEL 5.0 - ΞΕΥΠΝΑ ΤΡΥΚ – *Σελίδες 378*	4.800
Ζ5.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ – *Σελίδες 184*	3.900

DATABASES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Η1.	MICROSOFT ACCESS 97 – *Σελίδες 276*	4.600
Η2.	CLIPPER 5.2 – *Σελίδες 232*	3.500
Η3.	SQL – Σελίδες 226	5.200
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ – *Σελίδες 386*	6.200
Η5.	DBASE FOR WINDOWS – *Σελίδες 332*	5.200

DTP

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ – *Σελίδες 216*	5.200
Θ2.	QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH – *Σελίδες 288*	5.200
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 – *Σελίδες 300*	5.200

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ι1.	WEB.GUIDE – *Σελίδες 320*	5.800
Ι2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY – *Σελίδες 520*	9.300

B U S I N E S S

MARKETING & P.R

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ – *Σελίδες 256*	4.300
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING – *Σελίδες 104*	2.600
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ – *Σελίδες 108*	2.600
Π4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ – *Σελίδες 96*	2.600
Π5.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ – *Σελίδες 234*	2.600
Π6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA – *Σελίδες 222*	3.800

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ – *Σελίδες 104*	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ – *Σελίδες 104*	2.600
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ – *Σελίδες 96*	2.600
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ – *Σελίδες 200*	3.800
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ – *Σελίδες 302*	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ – *Σελίδες 342*	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ – *Σελίδες 384*	8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL – *Σελίδες 232*	3.800
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ – *Σελίδες 102*	2.600
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ – *Σελίδες 100*	2.600
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ – *Σελίδες 102*	2.600
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ – *Σελίδες 208*	3.800
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ – *Σελίδες 120*	2.600
Σ7.	180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ – *Σελίδες 280*	3.800

MANAGEMENT

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ – Σελίδες 168	3.800
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER – Σελίδες 338	3.800
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT – Σελίδες 112	2.600
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS – Σελίδες 112	2.600
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ – Σελίδες 108	2.600
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ – Σελίδες 100	2.600



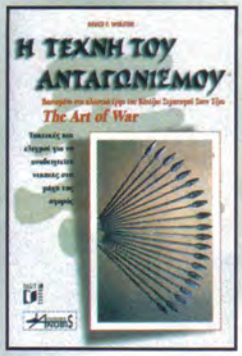
Web.guide

Τα καλύτερα sites του κόσμου, ταξινομημένα κατά θέμα και σχολιασμένα. Για να μη χάνετε χρόνο ψάχνοντας... στα τυφλά.



Διαφήμιση από τη θεωρία στη πράξη

Ενα πολύτιμο εργαλείο γεμάτο μυστικά που θα κάνουν ελκυστικότερη κάθε πρόταση σας. Πολύτιμο όχι μόνο για τους νέους αλλά και για... τους ειδικούς.



Η Τέχνη του ανταγωνισμού

Αντλώντας από την κινεζική "Τέχνη του Πολέμου", παρέχει πολύτιμες συμβουλές για το management με στόχο όχι την απλή επιβίωση αλλά την επιτυχία.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

- **I3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **I4. NETSCAPE NAVIGATOR** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **I5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** 9.300 — *Σελίδες 640*
- **I6. INTERNET P. G.** 3.500 — *Σελίδες 384*
- **I7. INTERNET - ΞΕΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** 4.800 — *Σελίδες 340*
- **I8. Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 160*
- **I9. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ** 6.800 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 400*
- **I10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET** 3.600 — *Σελίδες 224*
- **I11. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ** 3.000 — *Σελίδες 136*
- **I12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML** 3.000 — *Σελίδες 152*
- **I13. GRAPHICAL CLIENTS** 3.000 — *Σελίδες 136*
- **I14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 120*
- **I15. WWW BROWSERS** 3.000 — *Σελίδες 156*
- **I16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC** 3.000 — *Σελίδες 122*
- **I17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW** 3.000 — *Σελίδες 106*
- **I18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 152*
- **I19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **I20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA** 3.000 — *Σελίδες 120*
- **I21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω** 3.000 — *Σελίδες 144*
- **I22. INTERNET EXPLORER** 3.000 — *Σελίδες 112*

MULTIMEDIA

- **K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ** 6.800 — *Σελίδες 396*
- **K2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** 5.900 — *Σελίδες 248*
- **K3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA** 3.600 — *Σελίδες 176*
- **K4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA** 5.200 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 184*

ΔΙΚΤΥΑ

- **A1. NOVELL NETWARE 2.2** 4.600 — *Σελίδες 324*
- **A2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** 5.800 — *Σελίδες 364*
- **A3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ** 3.600 — *Σελίδες 158*

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- **M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC** 7.900 — Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB — *Σελίδες 624*
- **M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** 8.300 — *Σελίδες 846*
- **M3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3** 6.200 — *Σελίδες 412*
- **M4. COBOL ANSI 85** 6.800 — *Σελίδες 512*
- **M5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** 5.200 — *Σελίδες 214*
- **M6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** 6.800 — *Σελίδες 360*
- **M7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ** 5.800 — *Σελίδες 350*

UNIX

- **N1. UNIX** 8.300 — *Σελίδες 808*
- **N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** 2.800 — *Σελίδες 120*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **O1. MICROSOFT OFFICE 97** 5.200 — *Σελίδες 408*
- **O2. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95** 5.200 — *Σελίδες 312*
- **O3. SURFING ΣΤΟ INTERNET** 4.100 — *Σελίδες 364*
- **O4. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** 3.600 — *Σελίδες 278*
- **O5. NORTON UTILITIES** 3.500 — *Σελίδες 412*
- **O6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ** 6.800 — *Σελίδες 530*
- **O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX** 3.600 — *Σελίδες 182*
- **O8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS** 4.000 — *Σελίδες 204*
- **O9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ** 3.600 — *Σελίδες 232*
- **O10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY** 3.600 — *Σελίδες 188*
- **O12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH** 5.100 — *Σελίδες 432*

B U S I N E S S

- **T7. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** 3.800 — Σελίδες 224
- **T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** 2.600 — Σελίδες 96
- **T9. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 2.600 — Σελίδες 100
- **T10. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** 2.600 — Σελίδες 112
- **T11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** 2.600 — Σελίδες 102
- **T12. PROJECT ΝΩΕ** 3.800 — *Σελίδες 256*
- **T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** 2.600 — *Σελίδες 96*
- **T14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 88*
- **T15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ** 3.800 — *Σελίδες 216*
- **T16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ** 2.600 — *Σελίδες 150*
- **T17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 100*
- **T18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ** 2.600 — *Σελίδες 96*
- **T19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 112*
- **T20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 4.800 — *Σελίδες 288*
- **T21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ** 2.600 — *Σελίδες 98*
- **T22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ** 2.600 — *Σελίδες 136*
- **T23. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ** 2.600 — *Σελίδες 100*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** 3.600 — *Σελίδες 424*

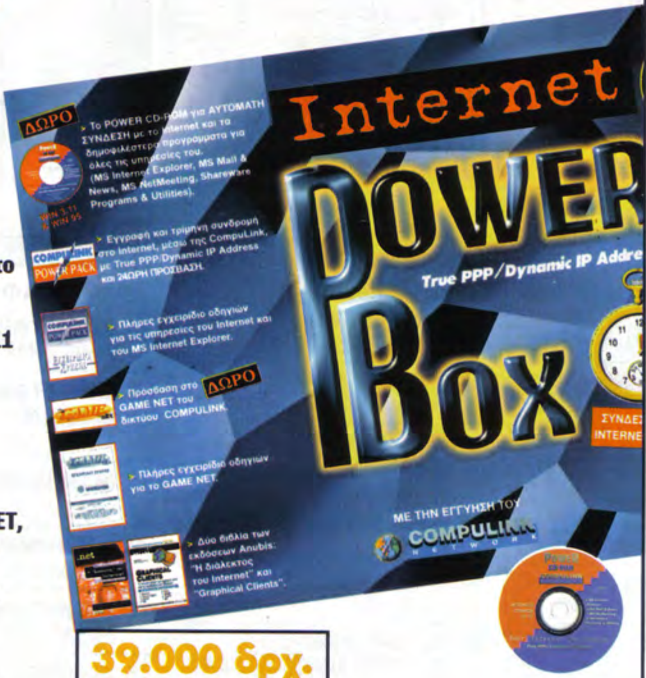
Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

- **Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ** 4.300 — *Σελίδες 212*
- **Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** 9.900 — *Σελίδες 928*
- **Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** 3.800 — *Σελίδες 358*
- **Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ** 4.800 — *Σελίδες 360*

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

μπείτε στο Internet σε 10′

Αυτόματα, πανεύκολα, από τον προσωπικό σας χώρο, χάρη στο πρωτοποριακό software του POWER CD-ROM που το συνοδεύει και το οποίο υποστηρίζει Windows 3.11 & Windows 95!



39.000 δρχ.

ΔΩΡΟ

- **Πρόσβαση στο GAME NET, το δίκτυο multi-player games της CompuLink**
- **Ενα mousepad, με χρήσιμες διευθύνσεις του Internet**

ΠΑΡΕΧΕΙ

> 3μηνη συνδρομή στο Internet, 24ωρη ΠΡΟΣΒΑΣΗ και πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών. > Δωρεάν πρόσβαση στο Game Net. > Δύο εκπληκτικά βιβλία-οδηγούς για το Internet ("Η διάλεκτος του Internet" & "Graphical Clients"). > Ενα mouse pad έκπληξη. > Ολα τα δημοφιλή προγράμματα για τις υπηρεσίες του Internet.

S O F T W A R E

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**12.000**
S2.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**12.000**
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 3.11 & 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5″	**39.700**
S6.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ**	**5.000**
S7.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**15.000**
S8.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**29.000**
S9.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**49.000**
S10.	**GAIA** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5″	**9.000**
S11.	**GAIA DELUXE CD-ROM**	**12.000**
S12.	**Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ** Διατίθεται σε CD-ROM	**9.000**
S13.	**Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ** Διατίθεται σε CD-ROM	**9.000**
S14.	**ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ** Διατίθεται σε CD-ROM	**9.000**
MULTI.	**MULTIMEDIA BOX**	**17.300**
PBOX	**POWER BOX**	**39.000**

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:................................ ΟΝΟΜΑ:................................ ΗΛΙΚΙΑ* ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:................................ ΠΟΛΗ:................................ Τ.Κ.:.............. ΤΗΛ.:..............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:................................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:................................ ΗΜ/ΝΙΑ:..............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:................................ Α.Φ.Μ.:................................ Δ.Ο.Υ.:..............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:................................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

***ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.** ....*

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη για παραγγελίες κάτω των 15.000 δρχ.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_| |_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ..............................

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.


MAGIC
The Gathering
WEATHERLIGHT: THE MAGIC, THE GATHERING EXPANSION
ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ, ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΜΑΓΕΙΑΣ ΠΡΟΣΚΑΛΕΙ ΤΟΥΣ ΒΕΤΕΡΑΝΟΥΣ ΤΟΥ "MAGIC" ΣΤΗΝ ΑΠΟΛΥΤΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ!
Baleful Stare
Card Domination
Swamp
PORTAL: THE INTRODUCTORY MAGIC, THE GATHERING
Η ΠΥΛΗ ΑΝΟΙΞΕ! ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΕΠΙΣΚΕΠΤΟΝΤΑΙ ΤΟ "MAGIC" ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ... ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ!
MIDDLE EARTH ROLE PLAYING
ΖΗΣΕ, ΠΟΛΕΜΗΣΕ, ΘΡΙΑΜΒΕΥΣΕ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑΤΑ ΤΟΥ J.R.R. TOLKIEN... ΜΕ ΤΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΟΥ ΑΛΛΑΞΕ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ!
CREATURES OF M.E.R.P
ΤΑ ΟΝΤΑ ΤΗΣ ΤΡΙΛΟΓΙΑΣ "LORD OF THE RINGS" ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΥΝ!
TREASURES OF M.E.R.P
ΟΙ ΑΜΥΘΗΤΟΙ ΘΗΣΑΥΡΟΙ ΤΟΥ ΘΡΥΛΙΚΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΤΟΥ TOLKIEN ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ!
MINAS TIRITH
ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΚΡΥΒΕΙ... Η ΠΙΟ ΓΝΩΣΤΗ ΠΟΛΗ ΤΟΥ MIDDLE EARTH!
MORIA
ΤΟ SUPER DUNGEON ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΣΤΙΓΜΑΤΙΣΕΙ!
MIRKWOOD
ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΣΤΟ ΔΑΣΟΣ ΤΩΝ ΞΩΤΙΚΩΝ!
THE SHIRE
ΤΑ ΘΡΥΛΙΚΑ HOBBITS ΣΑΣ ΚΑΛΟΣΟΡΙΖΟΥΝ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΟΥΣ!
GOLD BELT OF LÓRIEN
ICE-DRAKE
MIDDLE EARTH: THE WIZARDS
ΤΟ COLLECTIBLE CARD GAME ΤΟΥ ΕΠΟΥΣ ΤΟΥ J.R.R. TOLKIEN! ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΣΟΥ, ΠΡΙΝ ΔΑΜΑΣΕΙΣ ΤΟ ΑΓΝΩΣΤΟ!!!
MIDDLE EARTH: THE DRAGONS
ΤΟ COLLECTIBLE CARD GAME EXPANSION ΣΕ ΦΕΡΝΕΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟ ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΡΑΚΟΥΣ ΦΥΛΑΚΕΣ ΤΩΝ ΧΑΜΕΝΩΝ ΘΗΣΑΥΡΩΝ!
ΤΩΡΑ... ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ: "MAGIC, THE GATHERING" "WAR ZONE" ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ "T.S.R" ΣΤΗ... FUTURELAND
ΑΓ. ΙΩΑΝΝΟΥ 18-20 15342 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ. ΤΗΛ: 6015535 ΚΑΙ 6004221
RESIST PAIN
INFANTRY
The Capitol Ground Forces comprise the largest army in the Solar system, but still maintain a high level of both personal skills and equipment.
MIDDLE EARTH: THE LIDLESS EYE
ΤΟ STAND ALONE EXPANSION CARD GAME ΕΦΤΑΣΕ! ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΣΟΥ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΤΩΝ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΩΝ ΜΑΓΩΝ ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ!
STAR WARS THE ROLEPLAYING GAME: TALES OF THE JEDI
4.000 ΧΡΟΝΙΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ ΟΙ ΑΡΧΑΙΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ ΤΖΕΝΤΑΪ ΤΑΞΙΔΕΥΟΥΝ ΣΤΟ ΥΠΕΡΔΙΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΟΥΝ ΤΗΝ ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΤΩΝ SITH!!!
DOOM TROOPER: THE CARD GAME
ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΚΑΤΑΓΡΑΨΕΙ ΤΑ ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΑ ΧΡΟΝΙΚΑ; ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΘΥΣΙΑΣΤΕΙ ΣΤΗΝ ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΖΩΝΗ; ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΚΑΘΟΡΙΣΕΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΓΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΑΠΟΙΚΙΩΝ ΤΗΣ; ΟΙ ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ, ΟΙ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΑΤΑΓΕΣ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ!
κάισσα
· ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 11472, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 3606488
· ΠΑΤΡΙΑΡΧΟΥ ΙΩΑΚΕΙΜ 8, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ: 257397
· Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΖΑ 16674, ΓΛΥΦΑΔΑ. ΤΗΛ: 8982057
· ΣΩΤΗΡΟΣ ΔΙΟΣ 96, ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ: 4225944
· ΠΕΝΤΕΛΗΣ 40, ΣΤΗΝ ΕΒΕΛΚΟ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ. ΤΗΛ: 6844928
· ΚΟΝΔΥΛΗ 7, ΔΙΠΛΑ ΣΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ 15122, ΜΑΡΟΥΣΙ. ΤΗΛ: 6141675
· ΠΛΑΤΕΙΑ ΑΓ. ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗΣ 21, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ. ΤΗΛ: 285659
· ΣΚΑΛΙΔΗ 92, ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ. ΤΗΛ: 88996
ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ
· ΔΕΡΙΓΝΥ 23, ΠΛΑΤΕΙΑ ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 10434, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 8813990



Η Απειλή

Κάθε φορά που κατεβάζετε ένα αρχείο από το Internet, ανοίγετε ένα συνημμένο σε μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ψάχνετε αρχεία σε δισκέτα ή CD, κινδυνεύετε να μολυνθείτε από τους πάνω από τους 11.000 χιλιάδες ιούς υπολογιστών που υπάρχουν.

ΜΕΡΙΚΟΙ ΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΣΕ ΘΕΣΗ ΝΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΟΥΝ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΣΑΣ ΣΕ ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ.

NEO | **Επισκεφθείτε μας στην Infosystems '97**
Περίπτερο16, Stand 19

Η "σπιτική" λύση

Η Dr. Solomon's Software ανέπτυξε το HomeGuard™ ...την πλήρως αυτοματοποιημένη λύση εναντίον των ιών, για τον υπολογιστή σας. Επειδή είναι βασισμένη στη βραβευμένη τεχνολογία που έχουν εμπιστευτεί εκατομμύρια επαγγελματιών χρηστών σε ολόκληρο τον κόσμο, ο υπολογιστής σας στο σπίτι δεν θα μπορούσε να είναι σε καλύτερα χέρια.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΤΕ ΤΟ HOMEGUARD ΚΑΙ ΗΡΕΜΗΣΤΕ.

Συνεχής προστασία

Το διάσημο σε όλο τον κόσμο ερευνητικό εργαστήριό μας ανακαλύπτει κάθε μήνα 200-250 νέους ιούς. Το HomeGuard περιλαμβάνει δωρεάν ενημέρωση για να εξασφαλίσει ότι είστε καλυμμένοι.

DR SOLOMON'S HOMEGUARD - Η ΠΛΗΡΗΣ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΑΠΟ ΙΟΥΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ

DR SOLOMON'S

Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι:
A.E.C. Consultants Ltd.
Τηλ.: 00357 4 656108
Fax: 00357 4 658972
aec@logos.cy.net
http://www.aec.com.cy

*Ναι, θέλω να μάθω περισσότερα για το **HomeGuard**!*

Ονοματεπώνυμο: ....
Επάγγελμα: ....
Διεύθυνση: ....
Τ.Κ.: .... Πόλη: ....
Τηλέφωνο: .... Fax: ....